VSE KAR VAŠ PC POTREBUJE

# PCFormat

**VELIKI TEST!**

## 10 NAJ TISKALNIKOV FOTOGRAFIJ

Preizkusili smo najboljše črnilne in sublimacijske tiskalnike za fotografije

**PRVI POGLED!**

## MEDIEVAL 2

Serija Total War se vrača, boljša kot kadarkoli!

# VSE BREZPLAČNO!

## IGRE» PROGRAMI »FILMI» GLASBA

Preberite, kako lahko že danes dobite odlične stvari za vaš PC popolnoma zastonj!

## TRDI DISKI

Na kaj paziti pri nakupu, kaj prinaša prihodnost in kako do več prostora

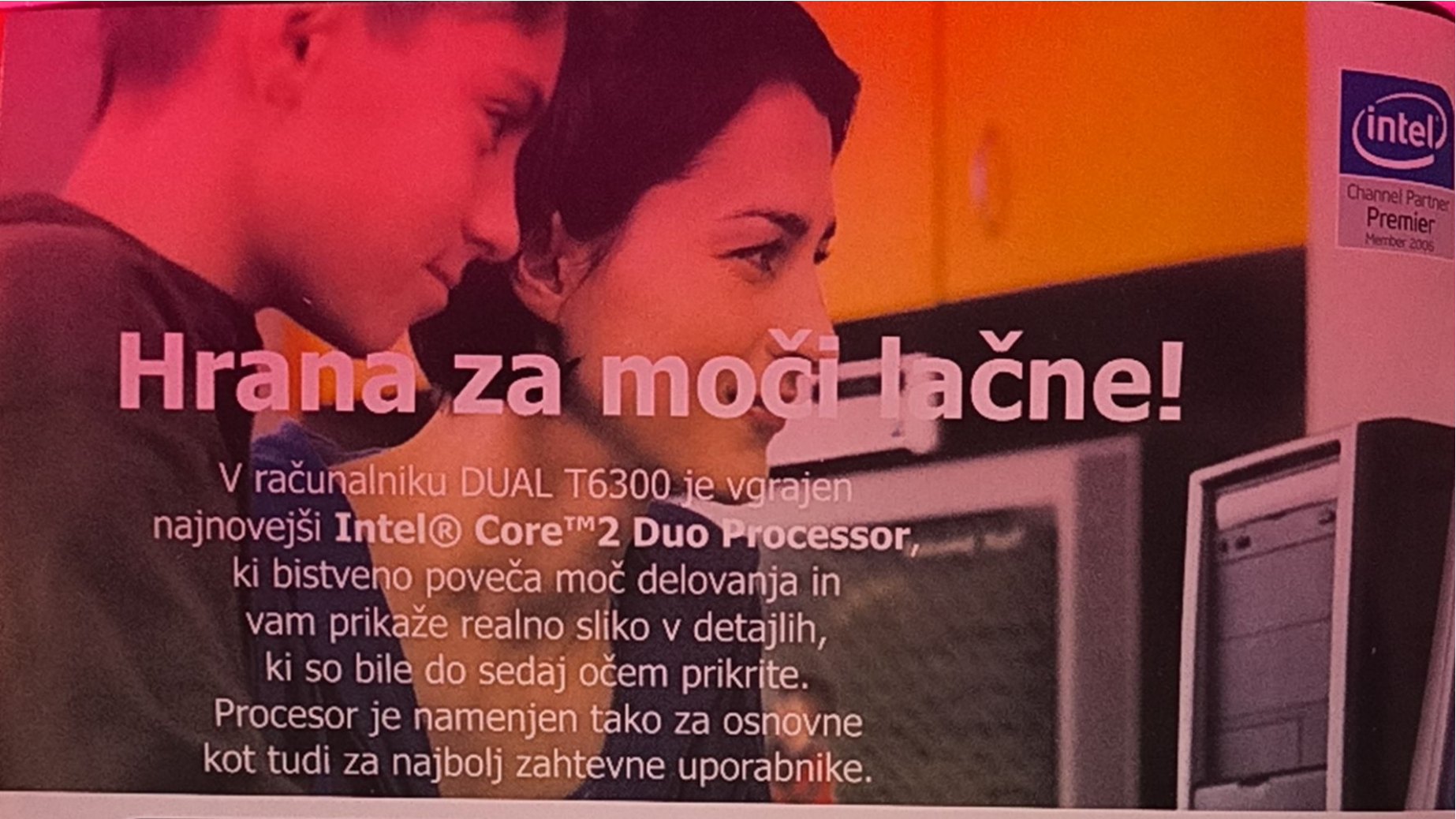
## + 28 IGER

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC
BATTLEFIELD 2142
PRO EVOLUTION SOCCER 6
GOTHIC 3
NEVERWINTER NIGHTS 2
FIFA 07

ISSN 1580-819X
NOVEMBER 2007 / 57 / 1.450 SIT / 6,05€
9 771580 819009
Poštnina plačana pri pošti 2102

» 6 PACK ČUKUR ALIAS BOBI DIGITAL PIŠE KOLUMNO ZA PCFORMAT

» SPEDENAJ MI PC – BREZPLAČNO VAM PREDELAMO RAČUNALNIK!



# Hrana za moči lačne!

V računalniku DUAL T6300 je vgrajen najnovejši **Intel® Core™2 Duo Processor**, ki bistveno poveča moč delovanja in vam prikaže realno sliko v detajlih, ki so bile do sedaj očem prikrite. Procesor je namenjen tako za osnovne kot tudi za najbolj zahtevne uporabnike.

**Intel® Core™2 Duo Processor (LGA775, 2MB L2, 1.86 GHz, 1066 Mhz)**

**Osebni računalnik DUAL T6300**

**Intel® Core™2 Duo Processor E6300 (LGA775, 2MB L2, 1.86 GHz, 1066 MHz )**

OSNOVNA PLOŠČA: LGA 775 i945GZ,
**DELOVNI SPOMIN: 1024MB DDR2 Dual (2x512MB)**
TRDI DISK: 250GB, 7200 rpm, SATAII
DVD ZAPISOVALEC: 16x, Dual Layer +/-
VGA: ASUS nVidia 7300GS 256MB, HDTVout, Pcle

**159.990 sit**
667,63 €

Dual-core. Do more.

**Prenosni računalnik Hell-80 Verified by Intel**

15.4" zaslon TFT XGA, ločljivost 1280x800, Intel **Core Duo T2300 1.66GHz**, spomin DDR2 512MB, trdi disk 80GB SATA, DVDRW +/-, VGA **nVidia GeForce GO 7600 256MB**, WLAN (Wireless lan), zvočna kartica Realtec, modem 56k , V.92, mrežna kartica 10/100/1000, 3x USB,Bluetooth, FireWire, PCMCIA, kamera1.3mio, **čitalec prstnih odtisov** in spominskih kartic, TV out, VGA, MIC, Audio, LI-ION baterija, **garancija 2 leti,**

**229.990 sit**
959,74 €

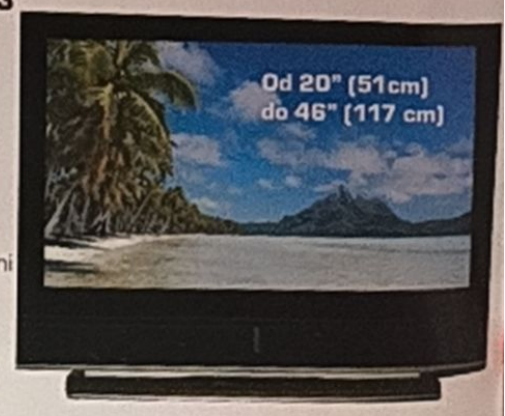
**LCD zaslon Neovo K-A19**

Velikost: 19 WIDE", ločljivost 1440 x 900, osvetlitev: 300 cd/m2,kontrast: 500:1, **odzivni čas: 4 ms,** vidni kot 150 / 130.

**59.990 sit**
250,34 €

**Nova vrhunska blagovna znamka LCD-TV HAAN v Sloveniji**

**40"(102cm) LC40IEA3**




**Zaslon: SAMSUNG**
Velikost: 40" **HD Redy**
Ločljivost: 1366x768
Svetilnost: 600 cd/m2
Kontrast : 1200:1Zvočniki: 20W x 2 (RMS) SRS
Priključki: **HDMI x2**, **3x SCART**...Teletekst 1000 strani spominu PiP (slika v sliki)

**349.990 sit**
1460,49 €

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon and Xeon Inside so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation ali njihovih podružnic v Združenih državah Amerike in drugih državah.

anni

Anni d.o.o., Motnica 7a, 1236 Trzin
t: 01 5800 800 | e: info@anni.si | **www.anni.si**

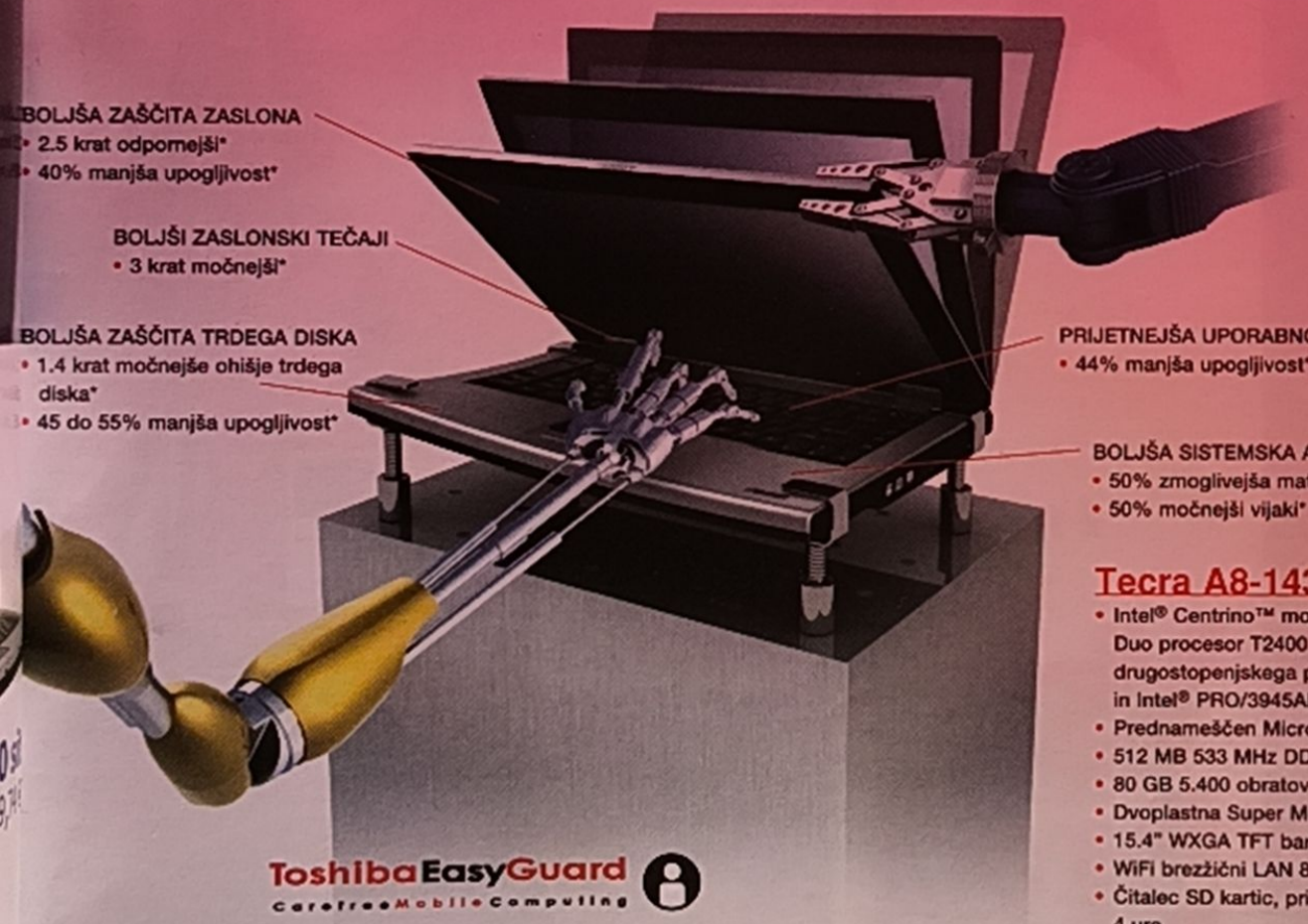
Cene so informativne in vsebujejo 20% DDV. Pridržujemo si pravico do spremembe cen. Slike so simbolične, napake so možne. Za preračunavanje valut se uporablja centralni paritetni tečaj 1 EVRO=239.64 sit.

Toshiba priporoča
Windows® XP Professional.

# S še tako hitrim življenjskim tempom ne boste dosegli meje vzdržljivosti nove Tecre A8.

intel Centrino Duo
Dual-core. Do more.

TECRA A8. Kvaliteta – najpomembnejša za brezskrbno mobilnost. Napredna funkcionalnost Toshiba EasyGuard sistema omogoča notesniku profesionalnost, neprimerljivo zanesljivost in produktivnost.




Toshiba EasyGuard
Carefree Mobile Computing

## Tecra A8-143

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2400 (1.83 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **288.000 SIT** brez DDV (345.600 SIT z DDV, 1440 EUR)

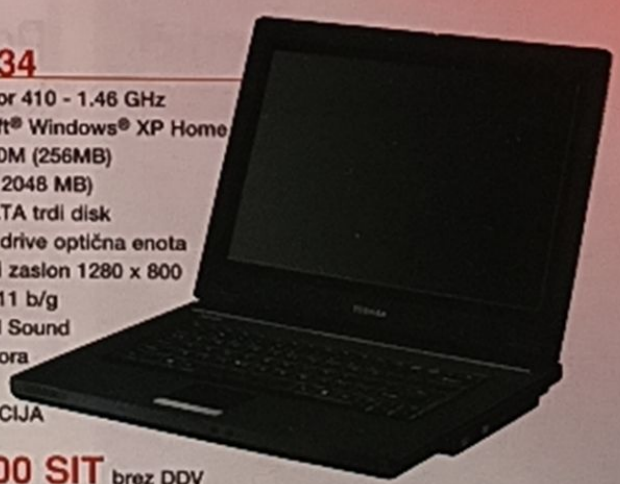
## Satellite M100-164

Intel® Centrino® Duo mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2300, Intel® PRO (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
Tipkovnica odporna proti politju
512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 4096 MB)
60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
Dvoplastna Super Multi drive optična enota
14.1" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g
Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ System in SRS® WOW, avtonomija do 4.1 ure
4xUSB, mikrofon, slušalke, S-video, zunanji monitor, 5 v 1 medijska reža
12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena Satellite M100-164: **218.072 SIT** brez DDV (261.687 SIT z DDV, 1.092 EUR)
Akcijska cena Satellite M100-165: **249.226 SIT** brez DDV (299.071 SIT z DDV, 1.248 EUR)

## Satellite L30-134

- Intel® Celeron™ procesor 410 - 1.46 GHz
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- ATI Radeon® Xpress 200M (256MB)
- 512 MB DDR2 RAM (do 2048 MB)
- 60 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g
- Toshiba Bass Enhanced Sound System, HD avdio podpora
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA



Akcijska cena: **156.000 SIT** brez DDV (187.200 SIT z DDV, 781,00 EUR)

*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

www.inea.si/toshiba

INEA

TOSHIBA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, 5138 139, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

# V tej številki

PCF57 November 2006


## Vklop

**Pripravljena Vista** 10
Release Candidate 1 je tukaj...

**Novice** 12
Od tod, drugod in vsepovsod

**Opremljeni** 16
Nad čem se bomo kmalu slinili?

**Pisma bralcev** 18
Kjer besedo predajamo vam

## Teme

**Brezplačna zabava** 24
Bodite prijazni do svoje denarnice

**10 idej** 30
Kako izkoristiti star računalnik

**Trdi diski** 32
Kaj se dogaja v njih in kaj kupiti

## Delavnice

**Domači sudoku** 96
Programiranje brez programiranja

**Naviti glodalci** 99
Navijte optično miško

**Hiša strahov** 100
Naselite stanovalca v hiško v *Oblivionu*

**Glasbeniki** 102
Postanite računalniški glasbenik

**Nova knjiga** 103
Nov način izdelave predstavitev

## Vodiči

**Vrhunci razvoja** 104
Prihodnost shranjevanja podatkov

**Vprašajte Gregorja** 106
In se seveda pripravite na glavobol

## Odklop

**DVD kotiček** 111

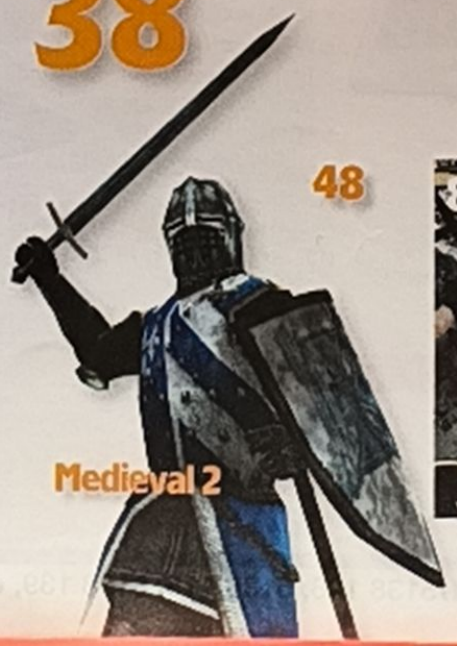
**Spletne strani** 112

**Bobi Digital** 114

# Vse brez cene

Pokazali vam bomo, kako in kje dobiti vse brezplačno

**38**



Medieval 2

48

88

Joint Task Force

74

Dark Messiah

54

# Široka slika

Creativov predvajalnik Zen je dobil naslednika s širokim zaslonom.

## Kazalo oglasov


| | | | |
|---|---|---|---|
| Andersen | 99 | Inea | 3 |
| Anni | 2 | Lestra | 57 |
| Canon | 7 | Mikroing Trade | 27 |
| Domenca | 31 | Parametica | 19 |
| Domex | 13 | Si.Splet | 15 |
| Elkotex | 9 | Ultra Impex | 91 |
| F-Secure | 109 | VideoToP | 37, 45, 115 |
| IN.PU.T | 23 | | |



**NAROČITE SE!**

**Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!**

**str. 20**

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13


## Vsebina revije

### Soočeni


40 Sublimacijski tiskalniki
Ali tiskate vse tiste stotine slik, ki jih posnamete? Potem potrebujete enega od teh tiskalnikov.

46 Črnilni tiskalniki
Kateri od teh tiska najlepše slike za najmanj denarja? Preberite tukaj.

58 Ohišja ATX
Tiho, hladno in... drago? Ni nujno, smo ugotovili na tem testu računalniških ohišij.


### Strojna oprema


51 Logitech G25
52 Sapphire X1650 Pro
52 DFI Infinity NF Ultra II-M2
53 MSI NX7600GT Diamond Plus
53 iHome iH5R
53 Zalman ZM-NC1000
53 Antec TP3-630 Trio
54 Zen Vision W
55 Akasa Integral/LAN
55 Sapphire Pure Element AM2
56 Fujifilm FinePix F30
56 Sony Alpha A100
57 Sony Ericsson K608i
57 Trust 8-in-1


### Programska oprema


60 Varnostne kopije
Acronis True Image Home, Norton GoBack 4, Strongspace, WinZip 10 Professional

62 Roxio Easy Media Creator 9


### Igre


66 Igre prihajajo
69 Nogometni intervju
70 Za kulisami - Medieval II
74 Dark Messiah of Might and Magic
76 Battlefield 2142
78 Paraworld
79 Pro Evolution Soccer 6
80 Ducati World Championship
81 Defcon
81 NHL 07
82 Gothic 3
83 Football Manager 2007
83 FIFA 2007
84 Reservoir Dogs
85 Faces of War
86 Neverwinter Nights 2
88 Joint Task Force
89 El Matador
90 Kratki opisi
91 Naprej v preteklost
92 Pogled nazaj: Settlers 2

# Kdo je pirat?

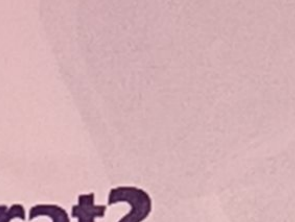
**Jaz sem pirat.** Nisem take sorte gusarska zalega, da bi krevsal naokoli s črvivo leseno nogo ali ogrožal mimoidoče s kavljem namesto roke, ampak take sorte, ki na vse mogoče načine prav nemarno krši avtorske pravice. Sem, ja, in vi ste tudi. In vaši starši, stari starši, strici in tete. Ne zgražajte se, tega zločinskega statusa vam nisem podtaknil jaz, ampak naša vlada, ki je konec oktobra uvedla nov davek na vse izdelke, ki se lahko uporabljajo za kršenje avtorskih pravic. Ključna beseda pri tem je, kot ste pozorni bralci opazili, "lahko". Zaradi teh petih črk se namreč količina izdelkov v obdavčeni kategoriji blazno razširi in v glavo zadene praktično vsakega Slovenca, ki si lasti računalnik, predvajalnik glasbe in filmov, tiskalnik ali kakšno podobno državi škodljivo napravo.

Tako boste recimo plačali dodatnih 50 tolarjev za VSAK prazen DVD, ker *lahko* poleg poročnih slik vaše sestre nanj shranite tudi piratsko kopijo igre *Tetris: The "L-shape" Strikes Back*. Kar 7.000 SIT boste doplačali za fotokopirni stroj, ker *lahko* z njim prekopirate recimo vse tri knjige serije *Gospodar prstanov* in ne le letake z vabilom na vaš rojstni dan. Po 8 tolarjev boste plačali za vsak gigabajt prostora na vašem disku (a ne več kot 4.000 SIT), ker bi se *lahko* na njem znašel kak nelegalno pridobljen program ali film, za cela 2 jurja pa boste vnaprej kaznovani pri nakupu predvajalnika MP3, ker bi *lahko* nanj zašla po piratskih kanalih najdena glasba. Seznam "nagrad" je še dolg, kljub temu pa bi si še sam drznil dodati nekaj predlogov. Sekire bi lahko imela kakšen dodatek pri ceni, ker z njimi *lahko* podrete sosedovo jablano. Kaj pa nalivna peresa? Že stari rek pravi, da so močnejša od meča, kar je povsem jasno, saj lahko z njimi kdo prej omenjeno knjižno serijo *Gospodar prstanov* v celoti prepiše tudi na roko in tako jasno krši zakon o avtorskih pravicah. In zakaj ne bi navsezadnje uvedli tudi davka na novorojenčke? Prav vsak med njimi lahko nekoč postane bančni ropar ali celo, bog ne daj, pirat. Predlagam kakšnih 100 jurjev po komadu.

Debilnost novega davka ocenite sami. Ne le, da brez selekcije kaznuje VSE potrošnike za nakupovanje v Sloveniji (bomo spet na veliko začeli trošiti v tujini?), ampak daje tudi moralno odvezo vsem pravim piratom. Zakaj bi zdaj sploh še imeli slabo vest za svoje umazano početje, ko pa so svoj finančni prispevek tako ali tako že plačali?

Še dobro, da imate *PCFormat*, kjer lahko ta mesec v veliki temi na 24. strani preberete, kako do brezplačnih iger, programov in celo prostora na trdem disku. Ko smo že pri trdih diskih, naj omenim tudi velik vodič, ki vam bo pomagal nakupovati te zdaj obdavčene naprave. V tej številki veliki primerjalni test nadomeščamo z dvema manjšima in bolj podrobnima. Tokrat smo se lotili dveh vrst fototiskalnikov. Igre? Uh, in to kakšne: *Dark Messiah, Battlefield 2142, Gothic 3, Pro Evolution Soccer 6, Medieval II: Total War*... Pazite, da vas ne bo od vsega dobrega vrglo po tleh, ker bi lahko država uvedla dodatni preventivni davek na *PCFormat*.

**ALJOŠA HANCMAN**
Urednik
hancman@videotop.si



## Ekipa se predstavi

**BARBARA BANOVIĆ**
Prvič letos je jedla pečene kostanje. Ni jih delila z lačnimi člani uredništva, zato upamo, da je bilo v njih veliko mesa.

**DAMIJAN GRADEČAK**
Dvignil je svojo zadnjico s klopi za rezerve in zamenjal glavnega napadalca Gorana Gola je zabil že na prvi tekmi.

**BRANE SMODIČ**
Vodja grafičnega oddelka preži v senci z bičem v rokah. In ko kdo od njegovih vzame eno čik pavzo preveč... pok!

**ALEŠ FRAS**
Končno je opravil izpit za črni pas pri oblikovanju revije. Za nagrado je lahko postavil naslovnico. Kako mu je šlo?

**MIHAELA WEIXL**
Ta mesec ni več nobenega pametnega razloga, da se še nahaja na tej strani, ker je že lep čas na porodniškem dopustu.

PCFormat

**Stopite v stik ...**

**info@pcformatslo.net**
**www.pcformatslo.net**

**PC Format**
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 33 00 Fax: 02 330 33 11

**Urednik** Aljoša Hancman
**Namestnica urednika** Barbara Banović
**Urednica diska** Barbara Banović
**Grafični urednik** Damijan Gradečak
**Oblikovanje in prelom strani**
Barbara Banović, Brane Smodič, Aleš Fras, Damijan Gradečak

**Sodelavci** Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Barbara Rižnar, Andrej Sekavčnik, Simon Šarlah, Borut Šmuc, Jelena Varda, Luis Villazon

**Ilustracije** Brane Smodič
**Lektoriranje** Barbara Banović
**Prevodi** VideoToP d.o.o.

**Založnik**
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

**Oglasno trženje**
Janja Cebek
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

**Tisk in distribucija**
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk MA-TISK d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

**Naročnine in prodaja**
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

**VideoToP je založnik specializiranih** revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in kjer bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Bravo, Digitalna Kamera, GameZone in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net, www.gamezone.si, www.bravoslo.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

# Zimske pnevmatike!

www.mimovrste.com/avtomoto

[ vse na enem mestu ]

mimovrste
www.mimovrste.com

MP3 predvajalnik 1GB
**Philips HDD6320**

49.990 SIT
208,60 €

Prenosnik
**Lenovo 3000 N100**
1,66GHz (TY04WVK)
249.654 SIT
1.041,79 €

Monitor LCD 19"
**Samsung 940BW Silver HAS**

60.486 SIT
252,40 €

Zimska pnevmatika
**Sava Eskimo S3**
175/65 R14 82T
11.256 SIT
46,97 €

Brezžični router
**TP-Link TL-WR642G 108MB**

15.776 SIT
65,83 €

Vse cene so v SIT/EUR in veljajo na dan 20.10.2006. Trenutne cene si oglejte na www.mimovrste.com. Naročnik oglasa: Domenca d.o.o.
Za izračun cen v evrih je uporabljen centralni paritetni tečaj (1 evro = 239,640 tolarja). Za morebitne napake v tisku se opravičujemo.

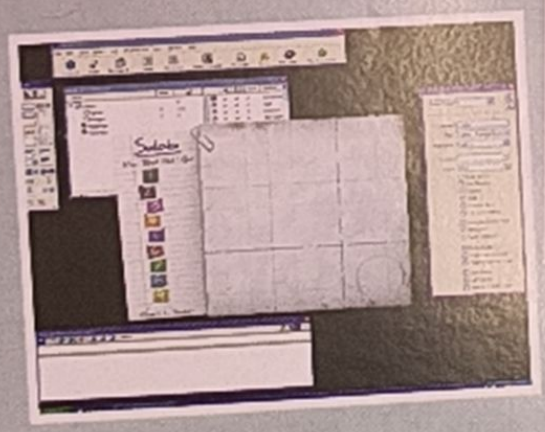
PCFormat

# na vašem disku

## Celotni programi

### NeoBook Professional SE 4.0

Elektronsko založništvo avtorjem in založnikom omogoča ustvarjanje in distribucijo informacij z računalnikom, namesto na papirju. E-publikacije, ustvarjene s programom *NeoBook Professional SE*, so lahko enostavne predstavitve, ki od bralca zahtevajo zelo malo interakcije, lahko pa so tudi način za bolj inteligentno komunikacijo.



### Revolution Studio 2.2.1

*Revolution* je razvojno okolje za Mac OS, Mac OS X, Unix in Windows. Z orodji uporabniškega vmesnika in integriranim programskim jezikom lahko ustvarjate samostojne aplikacije za katerokoli podprto platformo. Z našo pomočjo boste z zelo malo truda sestavili pravo miselno igro Sudoku. Poglejte v delavnico na 96. strani.

### FeriX

Pred vami je distribucija FeriX GNU/Linux, pripravljena za potrebe izobraževanja. Vsebino mape na disku zapišite na prazen DVD, v BIOS-u spremenite zagonsko zaporedje, da se bo sistem zagnal z DVD-ja, in zaženite računalnik. Namestitev sistema ni potrebna, bo pa z DVD-ja deloval počasneje kot s trdega diska.

### Oblivion TES Construction Set

Orodje vam omogoča ustvarjanje lastne vsebine za veleuspešnico *Oblivion*. Deluje samo z različico za PC, potrebovali pa boste celotno igro *Oblivion: Elder Scrolls IV*. Za lažji začetek preberite vodič na strani 100.

### Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku, in storili bomo vse, da ugodimo vaši prošnji.

### Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

### Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

### Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 33 02.

## Preizkusni programi

**Acronis True Image** Program za izdelavo varnostnih kopij
**AudioMulch** Mešajte glasbo v živo kot vsak profesionalni DJ
**Blender** Odličen programski paket za ustvarjanje 3D grafike
**Drive Backup 8.0 PE** Ustvarite varnostno kopijo diska
**Evolution** Odlična brezplačna zamenjava za program *Outlook*
**LaunchOnFly** Zelo uporabna zamenjava za meni Start
**Mp3 Knife** Enostavno orodje za rezanje delov datotek MP3
**Quick Startup** Z njim boste pospešili nalaganje sistema
**Scribus** Večkrat nagrajen program za namizno založništvo
**The GIMP** Odličen brezplačen program za obdelavo fotografij

## Igre

**Broken Sword: The Angel of Death** Odlična pustolovščina
**Call of Juarez Multiplayer** Večigralski demo vesterna za PC
**Defcon** Fantastična simulacija začetka in konca hladne vojne
**F.E.A.R. Combat** CELOTNA IGRA! Večigralski del uspešnice
**FIFA 2007** Pravilno ste uganili, da gre za nogomet
**Ship Simulator 2006** Simulacija plovbe z različnimi ladjami
**Space Empires V** Strateška igra, kjer boste osvajali planete
**Warhammer 40.000: Dark Crusade** Strateška igra

## Dodatki in modi

HL2: Hypercube, Homeworld 2: CMM, Oblivion: Ancient Yews, Oblivion: Executioner Saga, Oblivion: Fusey's Snail Racing, UT2004: Damnation Mod, WoW: Auctioneer Complete, WoW: LootLink

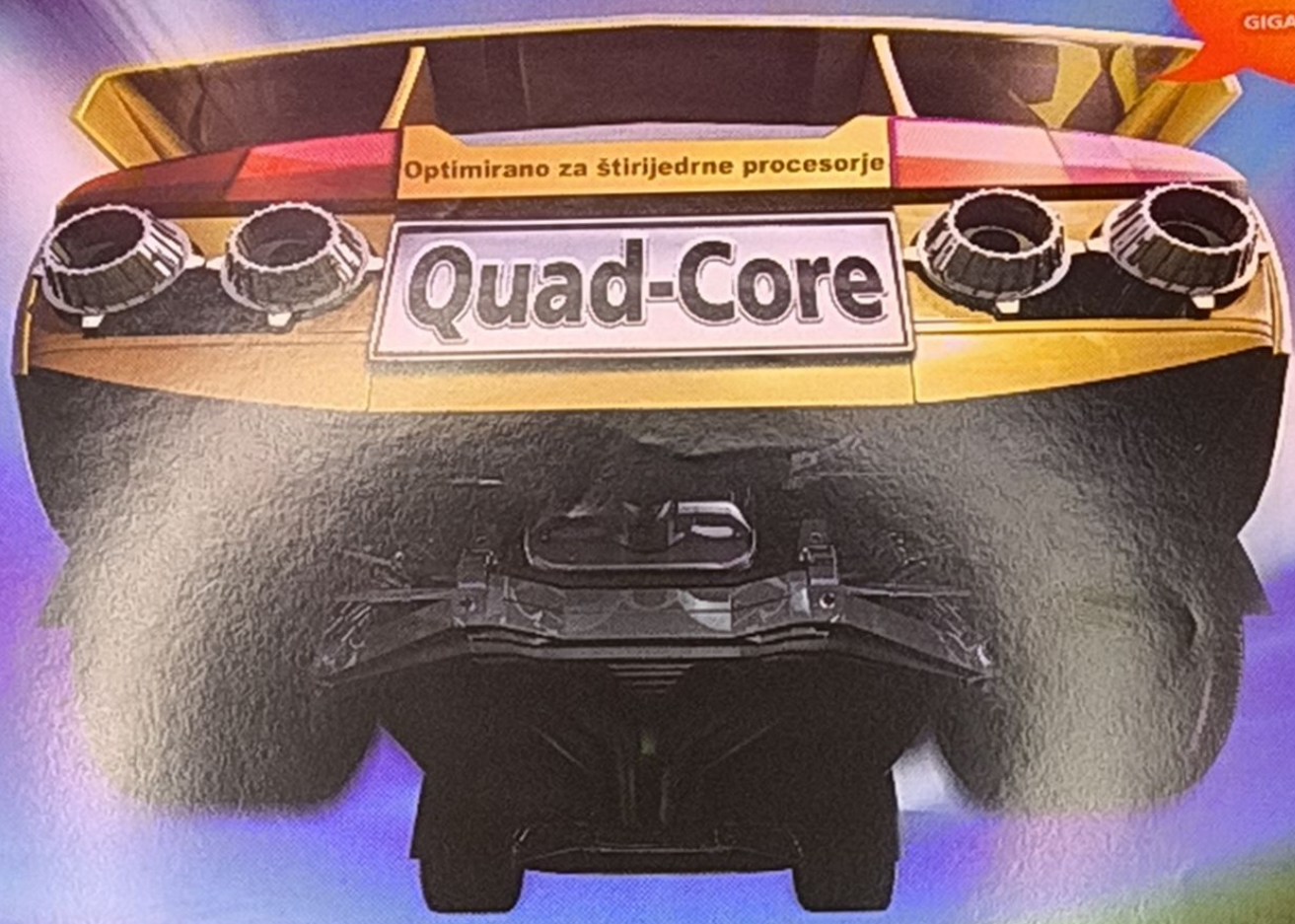
## Od blizu

### ELEPHANT'S DREAM

Enkrat vam za spremembo predstavljamo celoten animiran film. *Elephant's Dream* je rezultat skoraj celega leta dela. Gre za projekt, ki ga je ustanovila in koordinirala organizacija Blender Foundation. Šest ljudi iz skupine uporabnikov/razvijalcev Blenderja je bilo izbranih, da so v Amsterdamu skupaj delali na animiranem kratkem filmu, ki je v celoti ustvarjen samo z odprtokodnimi orodji.

## In še veliko več!

Gamer's Choice!
GIGABYTE Gaming Solutions




# Naredite več... hitreje!

Supports intel Core 2 Duo inside

intel P965 EXPRESS CHIPSET
intel G965 EXPRESS CHIPSET
intel 946GZ EXPRESS CHIPSET

## GIGABYTE osnovne plošče, optimirane za štirijedrne procesorje

### Robustna zasnova napajanja

6 ali več stopenj napajanja v celotni družini izdelkov

(DQ6 / družina DS ver. 2.0 na platformi ATX)

Optimizirano usmerjanje FSB

### Izredna življenjska doba

Izključno keramični kondenzatorji

(DQ6 / družina DS)

### Tiha in hladna

Tehnologija Silent-Pipe

(DQ6 / DS4)

Tehnologija Crazy Cool

(DQ6)

### Visoka zmogljivost in možnost nadgradnje

Izjemne zmožnosti navijanja in nastavljanja napetosti

(S3 in zmogljivejše)

Pripravljeno za Vista Premium in napredna kakovost zvoka

(DQ6 / družina DS ver. 2.0 na platformi ATX)

## 6-Quad GA-965P-DQ6 (raz. 2.0)

DOLBY DIGITAL | dts

**Podpira štirijedrne procesorje Intel Core 2 Extreme Quad-Core**

Izjemno vzdržljiva
Zasnovano izključno s keramičnimi kondenzatorji

QUAD CORE OPTIMIZED

## S Series GA-965P-DS4 (raz. 2.0)

**Podpira štirijedrne procesorje Intel Core 2 Extreme Quad-Core**

Izjemno vzdržljiva
Zasnovano izključno s keramičnimi kondenzatorji

QUAD CORE OPTIMIZED

Since 1986
GIGABYTE Technology
20th Anniversary

Zastopa in prodaja:

elko
Grow to succeed. ELKO Group.

Elkotex d.o.o.
Stegne 27
1000 Ljubljana
www.elkotex.si

Prodajna mesta:

Agr d.o.o., Ljubljana, tel: 01 500 78 76
Alpetur RIC d.o.o., Škofja Loka, tel: 04 506 31 00
Comtron d.o.o., Maribor, tel: 02 300 35 90
F.U.N.T.E.C.H. d.o.o., Ljubljana, tel: 01 429 33 33
Gambit Trade d.o.o., Ljubljana, tel: 01 437 63 33
Info Danilo Špitaler s.p., Trbovlje, tel: 03 563 13 00
Kotar d.o.o., Ljubljana, tel: 01 420 29 00
Matim d.o.o., Kamnik, tel: 830 39 60
Mlacom d.o.o., Ljubljana, tel: 01 520 67 75
Perfitech d.o.o., Bled, tel: 04 579 00 00
Rač. Bocom, Ljubljana, tel: 01 423 46 22
Rolan d.o.o., Maribor, tel: 02 300 13 00
TI d.o.o., Jesenice, tel: 04 583 77 00
Toptex d.o.o., Trbovlje, tel: 03 562 52 50

www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE ne zagotavlja navedenih hitrostnih nastavitev. Tehnične značilnosti in zunanji videz izdelkov se lahko spremenijo brez predhodnega opozorila. Vse blagovne znamke in logotipi so last njihovih lastnikov. GIGABYTE ne odgovarja za poškodbe ali nestabilnost v delovanju procesorja, osnovne plošče ali ostalih delov računalnika, ki so posledica prekoračitev s strani proizvajalcev navedenih priporočenih taktov delovanja.

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

# Vklop

# Vistini zadnji koraki

## Po dolgih mesecih čakanja, prelomljenih obljub in čudaških različic je končno prispel RC1. Ali kaže Microsoftu bolje, zdaj ko je konec s prelaganji?

**Da, res je:** Vista Release Candidate 1 je tukaj. Gre torej za različico z vsemi funkcijami, ki je primerna za prodajo. Gre za prvo novo različico Windows v petih letih, v kateri je potrebno samo še odpraviti hrošče, pa bo pripravljena na končno izdajo, in sicer januarja 2007. Seveda pa se poraja vprašanje, če je dejansko pripravljena za razumljivo sumničave uporabnike.

"Izvedli smo nekaj izboljšav, dodali več gonilnikov za naprave in izboljšali delovanje," je povedal Jim Allchin, sopredsedujoči Microsoftovega oddelja za Windows, za spremembe glede na različico Beta 2, ki je bila predstavljena junija letos. Na prvi pogled je težko preceniti, kakšne so omenjene spremembe, razen novih kazalcev in lepega, a nesmiselnega omrežnega centra. Je pa zato nova različica znatno hitrejša od Bete 2 in neprimerno bolj stabilna, ko seveda prebrodite osnovne težave z nameščanjem beta gonilnikov za osnovno ploščo.

### ODPRTI WINDOWS

Najpomembneje pa je seveda, če je nova različica dejansko pripravljena. No... ta načeloma je. Večina težav je podedovana še iz polno nadgrajenega Windows XP (prvi dan uporabe se je računalnik obešal, kazal modre zaslone in se pobiral po "kritičnih napakah"), ne pa posebna nova vrsta nedelovanja. Razen nekaterih malenkosti je sistem tako popolnoma pripravljen na to, da postane primarni operacijski sistem za vsakdanjo rabo. Torej, glede na vašo definicijo vsakdanje rabe, za "ogledovanje butastih spletnih strani in igranje *World of Warcraft*". Delovanje v igrah je že tako izpiljeno, da razlika med Visto in Windows XP praktično ni zaznavna – 3.127 točk v *3D Mark 06* v XP proti 2.954 v Vista RC1. Razlike seveda ne bodo enake za vse igre, zaradi združljivostnih težav pa določene igre ne bodo delovale ali pa jih celo ne bo mogoče namestiti. Te težave pa bodo morali odpraviti razvijalci iger, saj ni Microsoftova naloga, da jih priredi za Visto. Različni in prisrčni 3D učinki zdaj končno delujejo brez večjih zastojev, prej težavni Media Center pa zdaj deluje dokaj zanesljivo. Še vedno pa se bo marsikdo vprašal, če se nadgradnja sploh splača. No... novi sistem je vsekakor lep na pogled, celotno delovno okolje pa je neprimerno bolj prijetno. Celo *Windows Photo Gallery* je skoraj tako dober kot *Picasa*. Pa še DirectX 10! Tega sicer ne bomo videli v akciji, dokler se na trgu ne pojavijo grafične kartice in igre, ki bi ga podpirale. In User Account Control! Ta oblika nadzora nad uporabniki je resnično uporabna, če nimate nobene zdrave pameti! Pa hitro iskanje! Ki ni niti najmanj podoben orodju *Google Desktop Search*. Niti najmanj.

**"Znatno hitrejši in stabilnejši od Bete 2"**

### TEŽAVE Z VMESNIKOM

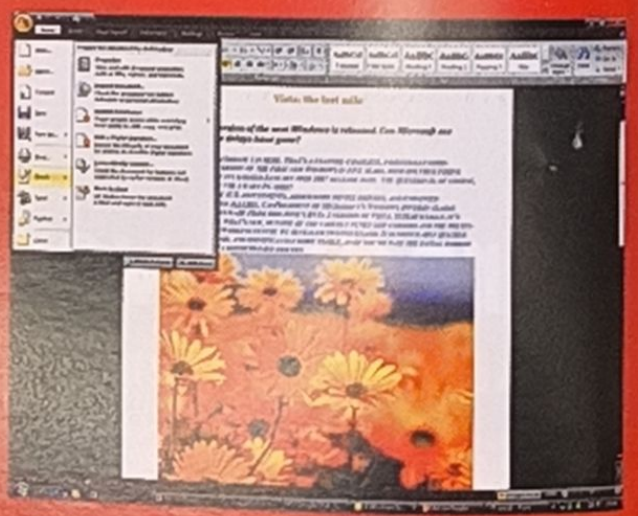
Največja težava Viste je v tem, da izkušeni uporabniki Windows XP že uporabljajo večino, če ne kar vseh izboljšav, ki so zdaj del Viste, v obliki brezplačnih (in piratskih) programov. Rezultat mogoče ni tako eleganten in za uporabo enostaven sistem, a počne vse, kar je potrebno. Spremembe v vmesniku novega sistema bi sicer naj bile bolj intuitivne, a istočasno povzročajo kar nekaj zmede, ker smo se doslej stvari navadili delati na določen način. Zakaj, na primer, je zdaj potrebno za spreminjanje sistemske ure potrebno poiskati dodaten podmeni? In zakaj ni še kakšnih majhnih sprememb, na primer ta, da čarovnik za dodajanje strojne opreme ne bi več privzeto brskal po disketniku ali da bi bil *System Restore* postavljen na vsaj približno logično mesto, kot je na primer nadzorna plošča?

**"Trenutno ni tistega pravega razloga za nadgradnjo – vsaj ne še"**

Uporabniki se Viste ne bodo otepali, ker bi bila Microsoftova, temveč zato, ker nimajo pravega razloga, da bi presedlali na nov sistem – vsaj ne še. Pri prehodu z 9x na XP je bilo že vnaprej jasno, da bo preskok gigantski. Prehod s kode za 9x na NT je prinesel bolj stabilen sistem, ki ni bil zasnovan na DOS-ovem mačku. Vista bo uspešna, ker bo prednameščena na praktično vsak nov PC, njena vrednost pa bo jasna komaj takrat, ko bo čas pokazal, če je tudi bolj varna.

Če pogledamo bolj svetlo plat, pa lahko rečemo, da izboljšanje delovanja in zanesljivosti RC1 pomeni, da je zdaj vsaj veliko manj razlogov za nasprotovanje nadgradnji.

Do izida tega *PCFormata* bi moral biti RC1 na voljo vsem, ki so preizkusili različico Beta 2, pa tudi vsem, ki je niso – pokukajte na **www.microsoft.com/windowsvista** za več informacij. **PCF**



**ONI PRAVIJO**

**"Spremenili smo nadzor nad User Access... Pri Microsoftu priznavajo, da je Beta 2 prevečkrat opozarjala uporabnike."**

Pri MS priznavajo, da so v RC1 popravili preveč zaščitniško držanje za rokico.

# Dom prihodnosti

## Strokovnjaki predvidevajo, kakšne bodo naše dnevne sobe leta 2020...

Dekle, kozarec vina in gumb, s katerim bomo lahko zadovoljili vse naše potrebe... leto 2020 bo menda sladko.

**Simpatičen kos pohištva** iz švedskega podjetja IKEA, na keterem sedi to dekle, je naslanjač 2020 Future Vision. Sodeč po Telewestovem poročilu, bomo celoten dom kmalu nadzorovali prek enega samega vozlišča, vgrajenega v naslanjač. Glede na to, da jim praktično ne bo več treba zapustiti kavča, bodo izkušeni lenuhi še sami integrirani vanj. V ekipi futurologov, ki so zasnovali kos pohištva na sliki, so tudi strokovnjaki za fleksibilne zaslone.

Med drugimi napovedmi je tudi smrt "televizije po naročilu", saj bi uporabniki naj lahko izbirali med posnetimi ali živimi oddajami, kot so športne prireditve in koncerti. Stenski zasloni bi naj poslali klasično televizijo na smetišče, razen seveda holografskih televizijskih sprejemnikov. Celo tapete bi naj postale stvar preteklosti, in sicer na račun projiciranih stenskih slik.

Seveda imamo pri *PCF* lastno vizijo prihodnosti, zato smo se odpravili k Intelu, da bi si ogledali, kako napreduje Viiv. Programska oprema doživlja različico 1.5 in je očitno namenjena postavljanju domačih omrežij za medijske navdušence. Z Viiv združljivi večnamenski sprejemniki/predvajalniki so prav tako že v razvoju, omogočali pa bodo enostavno postavljanje brezžičnih omrežij, pretočne medije in žongliranje z DRM. Najboljše pri tem pa je, da so vmesniki popolna kopija klasičnega medijskega centra (čeprav so škatle zmožne samo osnovnega procesiranja), tako da ne bo nikoli težko najti legalnih video datotek, ki bi jih želeli sneti na disk. Glede na to, da bo mogoče z ene same točke nadzorovati tudi luči in rolete, se bomo v prihodnosti od naslanjačev ločili samo za sprehod do stranišča in do hladilnika.

**"Celotne domove bomo lahko kmalu nadzorovali z ene same točke"**

# Navidezni peting

## Konvencija skupnosti *Second Life* pod nadzorom poredneže v

**Navidezni seks: domena** negotovih bradačev ali splošno priznan fenomen, ki se dejansko dogaja? Če sodimo po konvenciji skupnosti *Second Life*, ki se je prejšnji mesec odvijala v San Franciscu, gre za slednje.

Poleg klasičnih okroglih miz skupnosti se je zbralo tudi večje število skupin s posebnimi interesi – vključno s skupino, ki jo zanima navidezno mečkanje v *Second Life*. Na seminarju je Kyle Machulis, razvijalec "teledildonskih" naprav in ljubitelj *Second Life*, predstavil odprtokodni vmesnik za igro, s katerim je mogoče daljinsko krmiliti različne spolne igračke, tako da se lahko igralci malce bolj zavzeto "igrajo" tudi na daljavo.

Machulis tudi upa, da bo sčasoma mogoče v igro vključiti tudi biometrične podatke: "Višanje srčnega utripa in telesne temperature bi lahko vključili v igro, in sicer na tak način, da bi se tempo igre zvišal." Ne pričakujte pa, da bi takšna tehnologija našla pot tudi v *MSN Messenger*, vsaj ne v zelo bližnji prihodnosti...

**Ljubite *Second Life*? Tele dame bi vas rade dobile v kremplje... navidezno.**

# Hekerski torek

## Spammerji so se odpravili na trg vrednostnih papirjev...

**Nova šala na naš** račun: spammerji, ki se zdijo finančno veliko bolj izobraženi od povprečnih prevarantov 419, so razvili hitro rastočo in precej popularno prevaro, s katero bi vas radi prepričali, da se ločite od svojega težko prisluženega denarja. Taktika je dobro znana vsakemu izkušenemu brokerju, sama izvedba, ki zajema tono spama, pa praktično zagotavlja dobiček. Prevara deluje takole:

### 1. KORAK – INVESTICIJA

Spammerji poiščejo podjetje, katerega delanice imajo dokaj nizko ceno, in jih kupijo po standardni ceni. Samo podjetje sploh ni pomembno in najverjetneje ne stoji najbolje (če sploh).

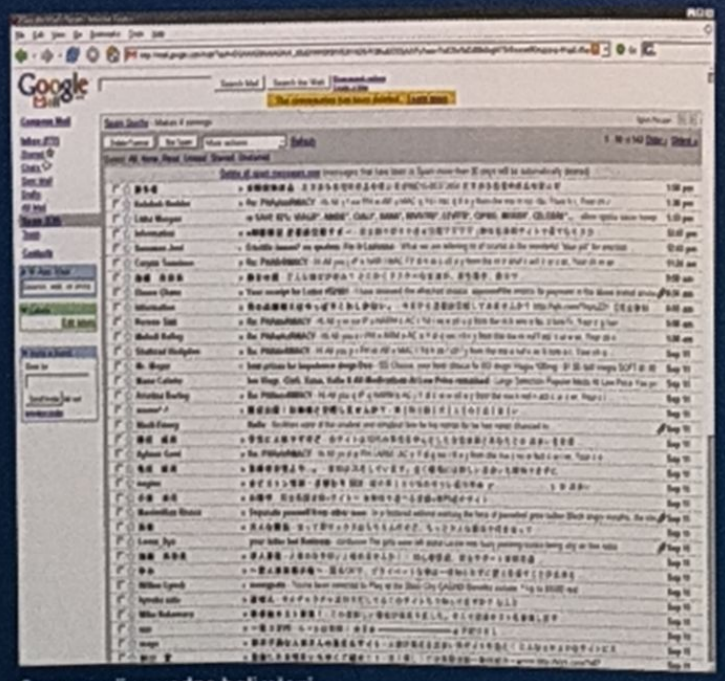
### 2. KORAK – KAMPANJA

Spammerji nato pošljejo sporočila na več tisoč naslovov in ponujajo "namige" o delnicah za neverjetno majhen denar, namen tega pa je seveda umetno višanje cene delnic za določeno podjetje. Ko naivni ljudje investirajo denar v takšne delnice, njihova cena seveda raste.

### 3. KORAK – POBEG

Po višku seveda pride padec. Spammerji ponavadi en dan po kampanji prodajo delnice z umetno zvišano ceno in pobegnejo. S tem seveda zradirajo tržno vrednost delnic in žrtve izgubijo denar, v povprečju po 52 dolarjev za vsakih 1.000 investiranih.

Tovrstne prevare seveda zahtevajo posebno pozornost, saj sodeč po ClearSwiftu finančni spam sestavlja kar 26% vse neželene e-pošte, kar pomeni, da je celo bolj razširjen kot pornografsko obarvana različica. Udeleževanje na trgu vrednostnih papirjev je že samo po sebi dovolj tvegano, tako da res ni potrebe, da bi si možnosti za zaslužek še dodatno nižali s sprejemanjem nenaročenih ponudb. Po drugi strani pa je res, da so takšna e-sporočila sveža sprememba glede na ponudbe za povečanje penisa ali čudaške zavarovalniške sheme, ki trenutno smetijo naše nabiralnike. Najboljši nasvet, ki vam ga lahko damo, je že stara preverjena formula – bodite previdni in ne nasedajte tako imenovanim finančnim nasvetom, pa če ti zvenijo še tako privlačno.

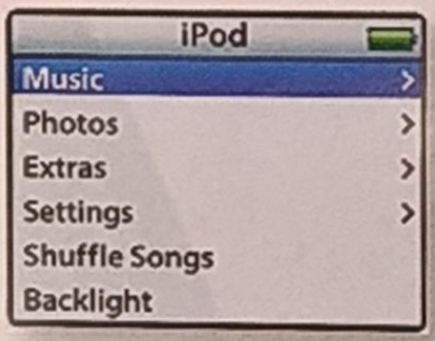


Spammerji so vedno bolj učeni...

# Grozen mesec za Apple

## Podjetje je zašlo v težave

**Avtorji iPoda so imeli** nekaj težav v zadnjih tednih. Prva je bila ta, da je tožba, ki jo je Creative sprožil zaradi uporabe strukture map v the noro popularnih medijskih predvajalnikih, končno doživela razplet izven sodišča, saj se je Apple pogodil za 100 milijonov dolarjev odškodnine. Creativov patent, ki daje temu podjetju lastništvo nad hierarhično strukturo datotek (po našem mnenju identično, kot bi kdo želeli patentirati organizacijo knjižne zbirke v škatle) v predvajalniku glasbe, je bil podeljen 9. avgusta 2001, torej veliko pred vzponom iPoda. Očitno obstaja kar nekaj podjetij, ki so kršila Creativove pravice, a je največja riba prva padla v vroče olje. Še bolj zanimivo je, da je Creative postal partner Made for iPod in načrtuje celo vrsto dodatkov za te predvajalnike. Če bo Creative uspel prodati licenco za svoj patent drugim proizvajalcem, pa obstaja možnost, da bo Apple povrnil vsaj del poravnave.




**Zaradi tega menija je imel Apple celo** vrsto težav.

Druga kleč za Apple pa je odkritje, da Dellovi notesniki niso bili edini, ki so samodejno bruhnili v plamene (za več informacij pokukajte med novice v prejšnji številki *PCFormata*). Notesniki PowerBook, v katerih so podobne Sonyjeve baterije kot v vnetljivih Dellovih notesnikih, imajo iste težave, tako da je v teku velika zamenjava baterij tudi zanje. Na srečo pa iste težave ne pestijo nedavno predstavljenih MacBookov Pro, tako da "vnemanje" ni bilo tako obsežno, je pa vsekakor neprijetno. Tako kot Dell, tudi Apple za te težave krivi Sony. Če imate torej iBooka ali PowerBooka (ne skrbite, nikomur ne bomo povedali), pojdite na support.apple.com/batteryexchange in preverite, če obstaja kakšna možnost, da bi se vam notesnik stalil v naročju.

**www.apple.com**

# Messenger z dodatnim gumbom

## Nov gumb za zaščito klepetavih otrok

**Microsoft bo** menda dodal gumb za paniko v *Windows Live Messenger*, ki bi naj predstavljal možnost za boj proti posameznikom, ki to storitev uporabljajo za "primamljanje" otrok. S klikom na gumb Report Abuse lahko o sumljivem in neprimernem obnašanju obvestite Center proti zlorabi otrok in zaščito na internetu (Child Exploitation & Online Protection Centre – CEOP), po potrebi pa se lahko določene informacije posredujejo neposredno policiji. Če bo primer sprejet, bodo ljudje pri CEOP žrtev vodili pri zbiranju dokazov in informacij o storitelju.

Vprašanje pa je, kolikokrat se bo zgodilo, da bo kdo na gumb kliknil s pravim razlogom, saj se bo gotovo našlo kar nekaj uporabnikov internetnega klepeta, ki se bodo želeli sogovorniku maščevati za žaljivko ali zaradi manjšega nesporazuma, ali pa bodo nervozni najstniki svoje internetne prijatelje ovadili, ker so jih ti čisto nedolžno vprašali, kaj nameravajo početi zvečer, prav lahko pa se tudi zgodi, da bodo otroci preprosto kliknili na gumb, da bi videli, kaj se bo zgodilo. Storitev domnevno uporablja več kot 11 milijonov uporabnikov, tako da bodo pri CEOP imeli polne roke dela pri razločevanju, dejanskih prijav od solate lažnih klikov.

# Gneča

## Ali ste mislili, da je bila današnja gneča na cesti res tako grozna?

**Verjetno nam** boste odpustili, ker smo nezaupljivi do amaterskih igričarskih videov. Konec koncev smo se že davno naveličali natepavanja trupel v *Counter-Strike* in detonacij bomb v *Battlefield 2* na glasbeno temo iz *The Benny Hill Show*, in to do konca življenja. Kljub s *Fraps* zvarjenemu strupu, ki kazi večino spletnih strani z videi iz iger, pa včasih kaj resnično posebnega skromno dvigne ročico.

Najnovejši poskus v amaterski igričarski kinematografiji, ki je pritegnil našo pozornost, je *1K Project II*, ki je bil ustvarjen s *Trackmania Sunrise* (**www.trackmaniasunrise.com**) in zmogljivim urejevalnikom ponovnih posnetkov, ki je vključen v igro. Koncept videa je enostaven: postaviti 1.000 avtov na isto stezo, a je celoten posnetek mojstrsko in osupljivo izveden.

Poklepetali smo z avtorjev videa, Guillaumeom Klienom, študentom kontrole zračnega prometa, in ga vprašali o logističnih zapletih takšnega števila vozil na eni sami stezi. "Vse se je začelo s *Trackmania Sunrise*, ko sem odkril, da lahko z novim urejevalnikom ponovnih posnetkov dobim videe v točno določeni kvaliteti," je pojasnil. "Lahko sem ustvaril poljubno zahtevne zemljevide, navidezno pa sem lahko dodajal avtomobile s spajanjem več ponovnih posnetkov. Tako lahko imamo poljubno število avtov na praktično kateremkoli računalniku."

Spajanje 1.000 posnetkov pa je bilo pravi izziv, kot je povedal Guillaume. "Najprej sem poskusil pri najvišjih nastavitvah, a se je igra kar naprej sesuvala, zato sem zmanjšal podrobnosti senčenja na srednje. Tokrat je delovalo, a je bilo veliko prepočasno – po celi noči dela nisem dobil niti ene same slike. Končno sem senčenje zmanjšal na najnižje nastavitve, potem pa je delalo." Sadove njegovega dela si lahko ogledate na **tinyurl.com/ewh8k**.


NETGEAR

7 notranjih Smart anten poveča omrežno pokritost

RANGEMAX™ BREZŽIČNI USMERJEVALNIK
WPN824

RangeMax

Premaknite svojo brezžično izkušnjo na višjo stopnjo!

Tehnologija RangeMax™ Smart MIMO omogoča več kot 10-krat boljšo brezžično pokritost in hitrost kot 802.11g

7 notranjih anten se dinamično prilagodi vašemu domačemu okolju in tako zagotovi najbolj optimalno delovanje

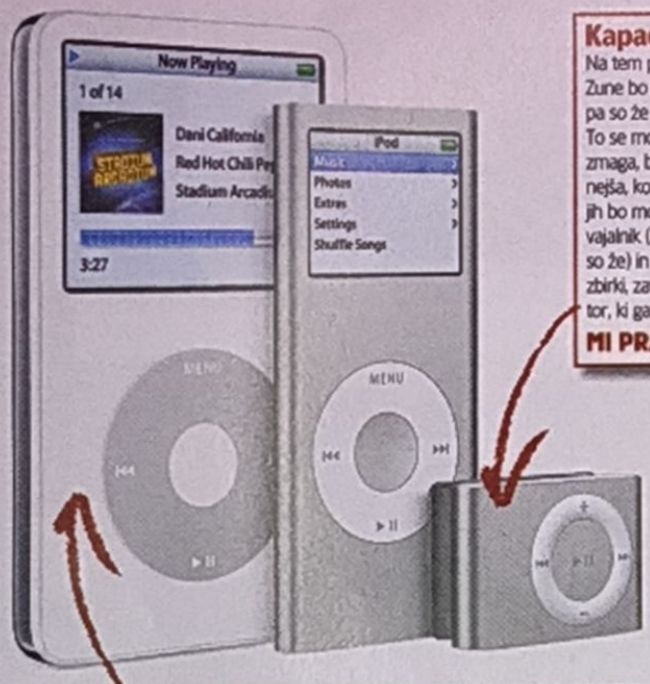
Vaši obstoječi 802.11b/g napravi zagotovi do 50% boljši domet

S pomočjo Smart Wizard™ bo namestitev potekala le nekaj minut

Domex d.o.o., Triglavska 59a, Ljubljana

# ZUNE NAPADA iPOD

## V svetu digitalne glasbe bo završalo, ko se bo pojavil Zune in izzval iPod




### Kapaciteta

Na tem področju je iPod kralj. Prvi Zune bo imel kapaciteto 30GB, iPodi pa so že na voljo s kar 80GB prostora. To se mogoče ne zdi ravno velikanska zmaga, bo pa kapaciteta vse pomembnejša, ko bodo na voljo celotni filmi, ki jih bo mogoče sneti za prenosni predvajalnik (za uporabnike iTunes v ZDA so že) in dodati že tako zajetni glasbeni zbirki, zato boste potrebovali ves prostor, ki ga lahko dobite.

**MI PRAVIMO "iPod zmaga"**

### Izmenjava

Tukaj zmaga Zune, in to brez konkurence. MS je vključil možnost brezžične povezave za izmenjavo vseh skladb, ki so na predvajalniku. Težava je samo v tem, da boste lahko v treh dneh nezaščiteno skladbo predvajali samo trikrat. Razlog za to menda ni DRM, temveč strojna omejitev, ki nakazuje, da bo skladbo mogoče precej enostavno "osvežiti" s programom, podobnim Yamipodu. Izmenjava glasbe z iPoda pa je prava nočna mora.

**MI PRAVIMO "Zune zmaga"**

### Zaslon

Zune tukaj zmaga za dlako. Ima namreč večji, 3-palčni zaslon (iPod ima 2,5-palčnega), tako da bodo filmi malenkost manj napornі za oči na Microsoftovi napravi, kljub temu, da bo Apple z iTunes 7 omogočil snemanje celovečernih filmov.

**MI PRAVIMO "Zune zmaga"**

### Estetika

Na pogled sta oba čisto lepa predvajalnika MP3. Res pa je, da oblikovno Zune ne prinaša ničesar novega. iPod ima še to prednost, da lahko v paleti izdelkov najdete tudi krasni nano in majceni Shuffle.

**MI PRAVIMO "iPod zmaga"**

**Na urinu čutimo, da se pripravlja velika bitka. Microsoft se namreč pripravlja, da si bo postregel s kosom pogače na trgu prenosnih predvajalnikov glasbe, katere tri četrtine si trenutno lasti iPod, in sicer z nič manj smešno poimenovanim predvajalnikom Zune. Dvomimo pa, da bo Apple ta napad mirno prenesel. Konec koncev ima iPod že nekaj let proste roke na trgu predvajalnikov MP3, tiste bele slušalke pa so postale že pravi modni dodatek, ki se ga kar ne moremo naveličati.**

**In ko že govorimo o barvah, naj povemo, da ima Zune tudi na tem področju aduta v rokavu. Pri Microsoftu stavijo na rjavo, kar bi lahko bila njihova najboljša odločitev vseh časov ali pa najbolj neumen modni dodatek na svetu. Še dobro torej, da so izbrali tudi bolj varno igro, tako da bodo na voljo tudi predvajalniki v beli in črni barvi.**

**Karkoli pa se zgodi, pri *PCF* menimo, da bo vsak iPodov tekmec prinesel samo boljše in cenejše predvajalnike MP3. Naj se bitka prične.**

## Na splošno

Naloga bo težavna, a predvidevamo, da bo imel Zune dovolj ravno pravih funkcij, da bo dostojen tekmec iPodu. Koncept izmenjave glasbe med napravami nam je že zdaj všeč, govori pa se tudi, da bi naj Microsoft odkupil knjižnice iTunes za uporabnike predvajalnikov Zune. S tem bi lahko na svojo stran pridobil kar nekaj uporabnikov iPoda. Na račun precej zanimive cenovne politike pa bo Zune v ZDA ob izidu na voljo za približno 44 tisočakov, kar je znatno ceneje od primerljivega iPoda, kljub temu, da je Apple pred kratkim spustil cene predvajalnikov.

**MI PRAVIMO** "Zune je zmagovalec – vsaj zaenkrat..."

## Nagradno vprašanje

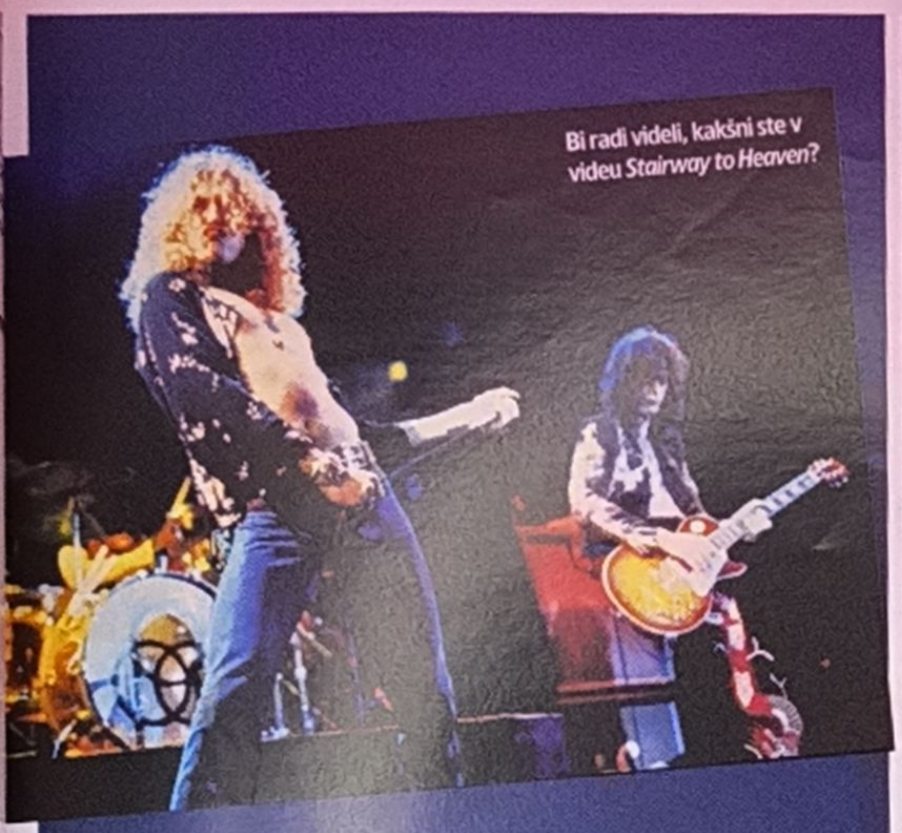
**Izdelki katerega podjetja poskrbijo za osvetlitev računalnikov v naši akciji Spedenaj mi PC?**

**Med vsemi, ki bodo do 20. novembra 2006 na telefonsko številko 2929 poslali SMS z vsebino: GAME PCF <ODGOVOR> <IME IN NASLOV> bomo izžrebali tri dobitnike, ki bodo prejeli lepe nagrade:**

1. **Regulator ventilatorjev AKASA AK-ALL-01-SL**
2. **Zunanji čitalec kartic in USB hub AKASA AK-HC-01WH**
3. **Bon v vrednosti 4.000 SIT za nakup izdelkov AKASA v trgovini www.in-put.com**

**Nagrade podarja podjetje IN.PU.T (www.in-put.com).**

**Zmagovalec nagradne igre iz prejšnje številke in dobitnik brezžičnega usmerjevalnika D-Link DGL-4300 je: Aleš Ifko, Gornja Bistrica 170a, 9232 Črenšovci**




# YouTube in glasba

## Warner Music je dal licenco za svoj katalog YouTubeu

Podpisana je pogodba, ki bo pogrela srca vseh ljubiteljev brezplačne glasbe: Warner Music je celoten katalog glasbe, ki jo izdaja, dal na voljo YouTubeu v zameno za provizijo od prodaje oglasov. Lastniki YouTube so že davno napovedali, da bodo na strani omogočili dostop do vseh glasbenih videov, ki so bili kdaj posneti, s to pogodbo pa so očitno korak bliže zastavljenemu cilju.

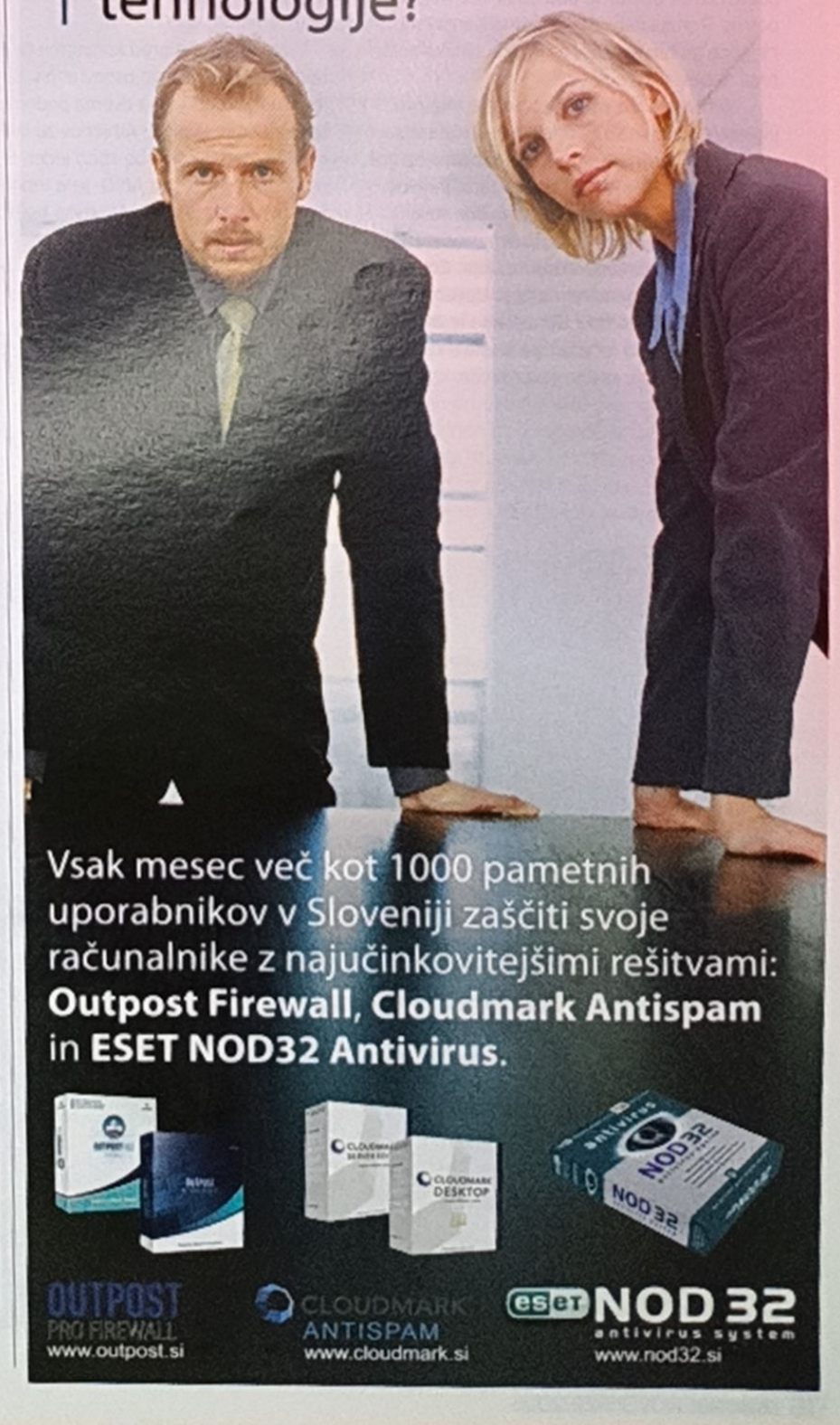
Nam pa se legitimni dostop do glasbenih videov ne zdi edina zanimiva novost, ki jo bo prineslo takšno sodelovanje. Bolj zanimiva je namreč druga stran pogodbe. Poleg polnih skladb bo Warner tudi dovolil, da amaterji uporabijo njegovo lastnino. Če boste torej želeli poskakovati ob Led Zeppelinih ali posneti lasten video na The Doors, bo namesto vas za pravice plačal YouTube z deležem od prodaje oglasov. Po našem mnenju je to absolutna zmaga spletnega videa in idealen način, da se končajo avtorske nočne more. YouTube in uporabniki interneta ter podjetja, kot je Warner, bodo očitno končno začeli mirno sobivati.

Žal pa vsi velikani glasbene industrije ne razmišljajo enako kot lastniki ene najpopularnejših spletnih strani. Pri Universalu so še posebej glasni in grozijo z velikansko tožbo. Izvršni direktor Universala, Doug Morris, trdi, da jim YouTube in MySpace dolgujeta "več deset milijonov dolarjev". Težko si predstavljamo, da bi se YouTube zlomil pod težo tožb, preprosto zato, ker sta v isti posel vključena še dva giganta, in sicer Microsoft in Google. Verjetno bo še najbolje, da se Universal prilagodi novim trendom in podpre rastoče nove medije, namesto da brezplodno teka na sodišče.


# Zresnite se!

- Vsak dan se pojavi 15.000 novih vrst virusov in ostalih škodljivih programov!
- Vsak dan ukradejo zaupne podatke, številke kreditnih kartic in bančnih računov, uporabniška imena in gesla z milijonov računalnikov!
- Vsak dan je poslanih milijarde e-poštnih sporočil, a 92% vseh je nezaželena pošta - spam!

Se z današnjimi grožnjami še vedno spopadate z uporabo včerajšnje tehnologije?



Vsak mesec več kot 1000 pametnih uporabnikov v Sloveniji zaščiti svoje računalnike z najučinkovitejšimi rešitvami: **Outpost Firewall**, **Cloudmark Antispam** in **ESET NOD32 Antivirus**.



OUTPOST PRO FIREWALL
www.outpost.si

CLOUDMARK ANTISPAM
www.cloudmark.si

eset NOD 32 antivirus system
www.nod32.si

# Opremljeni

## OPREMA NA NAŠEM NAKUPOVALNEM SEZNAMU

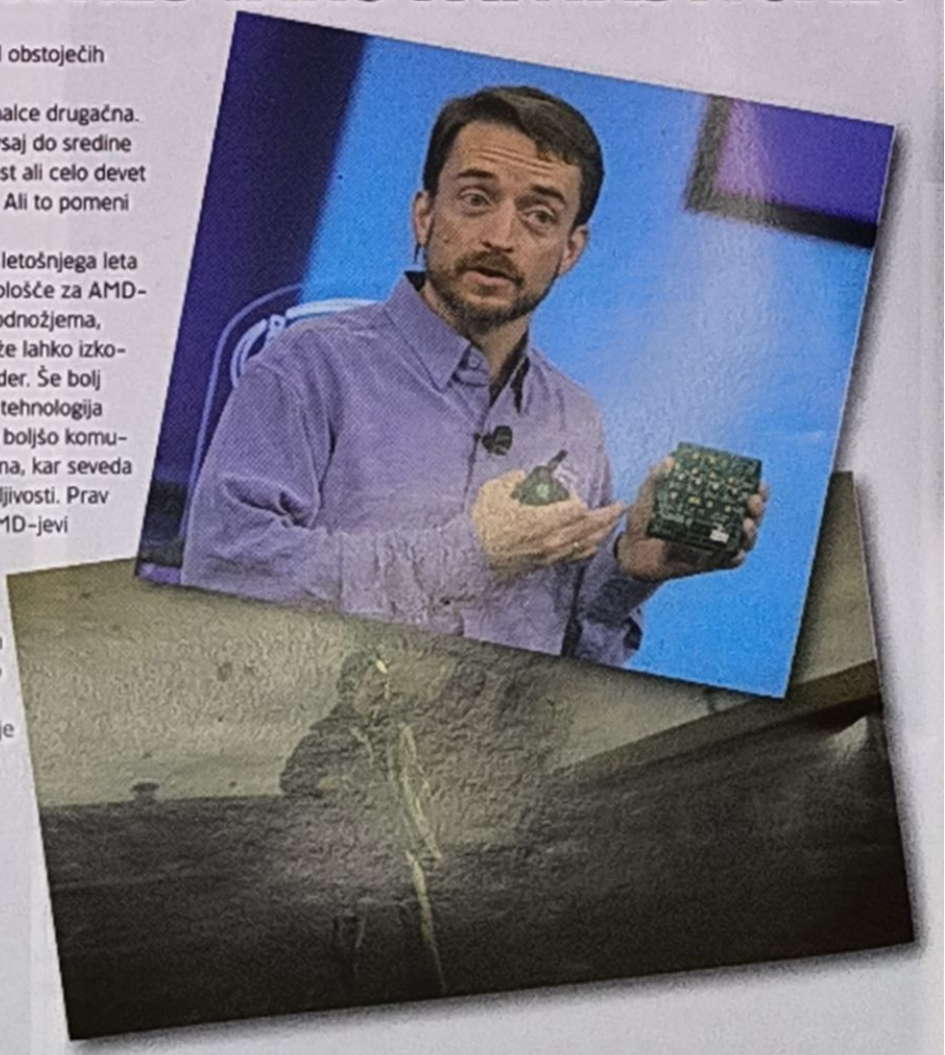
# ŠTIRI JEDRA NA OBZORJU
# PA BODO ZMOGLJIVOSTI RES TAKO FANTASTIČNE?

Se še niste prav navadili na dvojedrne procesorje? Se še vedno trudite razumeti, zakaj je Intelov Core 2 Duo tako fenomenalen procesor? No potem pa se postavite pod obok in čakajte na potres. Prihaja namreč štirijedrni Kentsfield. Mogoče ga boste celo že lahko kupili, ko boste brali te besede.

Kentsfield, če še niste slišali, je Intelovo interno kodno ime za prihajajočo štirijedrno revizijo procesorja Core 2 Duo. V bistvu ne gre za čisto pravo štirijedrno arhitekturo, temveč za par 65nm čipov Conroe (vsak ima seveda dve jedri), ki ždi na enem samem procesorju. To pa je zelo pomembna informacija. Core 2 ima namreč vgrajeno tehnologijo deljenega predpomnilnika, ki bo v Kentsfieldu le delno funkcionalna. Dva ločena čipa bosta morala komunicirati prek sistemskega vodila, kar pomeni, da komunikacija ne bo ravno najhitrejša na svetu. Z drugimi besedami: od Kentsfielda ne pričakujte dvakrat višjih zmogljivosti glede na čip Conroe pri isti delovni frekvenci. Obstaja tudi možnost, da bodo imeli novi štirijedrni procesorji celo nekoliko nižjo frekvenco od obstoječih dvojedrnih čipov.

Pri AMD-ju pa je zgodba malce drugačna. Štirijedrnih čipov ne pričakujte vsaj do sredine leta 2007. Intel bo imel torej šest ali celo devet mesecev prednosti na tem trgu. Ali to pomeni čisto zmago?

Ne ravno. Še pred koncem letošnjega leta bodo namreč na voljo osnovne plošče za AMD-jevo tehnologijo 4x4 z dvema podnožjema, tako da bodo ljubitelji Athlonov že lahko izkoristili prednosti uporabe štirih jeder. Še bolj pomembno pa je, da AMD-jeva tehnologija HyperTransport omogoča veliko boljšo komunikacijo med dvema procesorjema, kar seveda pomeni tudi znatno boljše zmogljivosti. Prav ta tehnologija je razlog, da so AMD-jevi čipi Opteron še vedno izjemno konkurenčni na trgu strežnikov. Istočasno pa je tudi glavni razlog, zakaj bo AMD-jev Athlon 64 verjetno veliko bolje dišal, ko bo štirijedrno procesiranje postalo vsakdanja stvar, ne le razkošje za redke srečneže.



### Majhen čudež

## Asus A8Js

**Cena** Ok. 320.000 SIT (1.335,34€) **Na voljo** Božič **Na spletu** www.asus.com

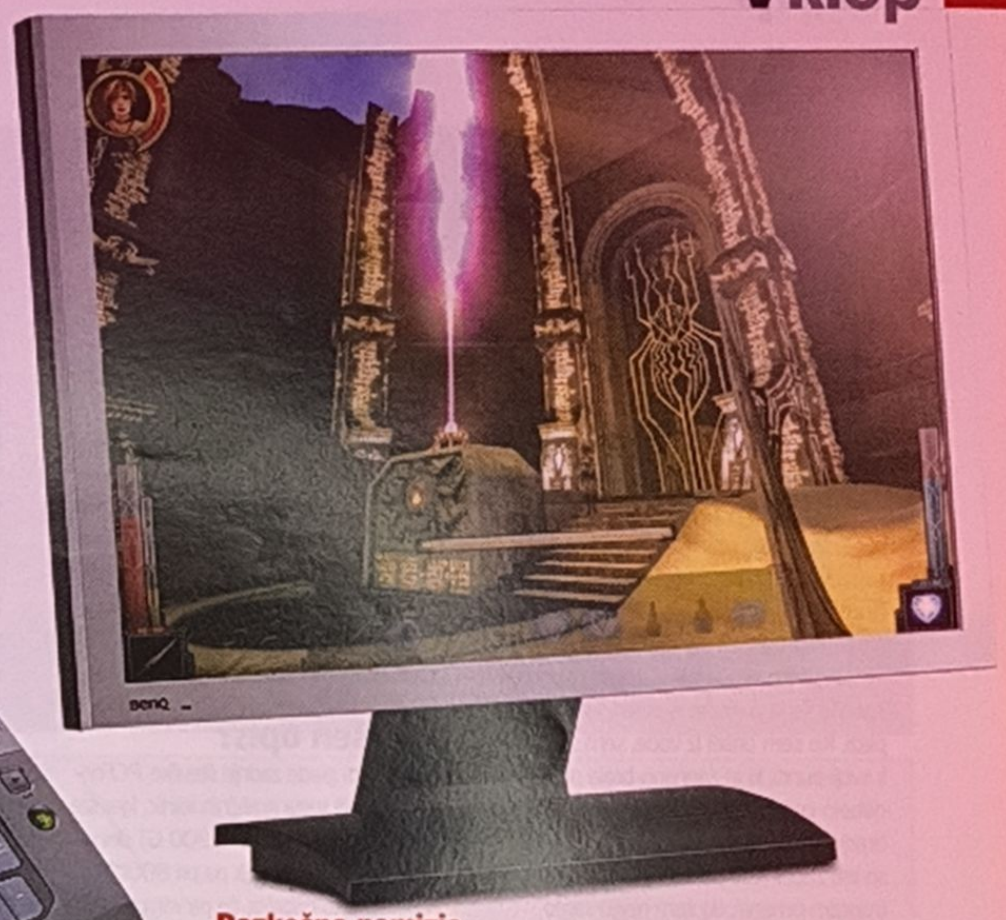
Predvidevanje prihoda najboljšega igričarskega notesnika je tvegano početje. Res je, da smo pri *PCF* krivi širjenja lažnih govoric ob več priložnostih. Kot olajševalno okoliščino lahko navedemo, da so bile zmogljivosti ATI-jevih in nVidiinih čipov srednjega razreda za notesnike vse prej kot razveseljive, še manj pa v skladu z obljubami in našimi pričakovanji. A če se ta novi Asusov notesnik ne izkaže za nor igralni stroj, bomo jokali. Res. Za začetek: gre za 14-palčni model, kar pomeni, da je idealen kompromis med prenosnostjo in uporabnostjo. Še boljša je nativna ločljivost širokega zaslona, ki znaša 1.400x900 in je idealen partner za nVidiin čip GeForce Go7700 z 12 cevovodi za obdelavo pikslov. Ko je v notesnik zadegan še najboljši procesor za PC na planetu Zemlja, ki mu delajo družbo izhod DVI, čitalec pomnilniških kartic, spletna kamera in Asusovo tipično kvalitetno ohišje, lahko predvidevamo, da bo A8Js takoj pristal na samem vrhu našega seznama najbolj zaželenih novitet.

## Mega-klik

# Wireless Entertainment Desktop 8000

**Cena** Od pribl. 53.000 SIT (221,16€) **Na voljo** Januar
**Na spletu** www.microsoft.com

Microsoftov oddelek za razvoj Windows morda tava od ene ponesrečene izdaje do nove, premeteni fantje v laboratoriju za strojno opremo pa kar naprej predstavljajo novo opremo. Najnovejšo salvo sestavlja kar devet izdelkov, skupino pa vodi ta nori komplet tipkovnice in miške. Le poglejte: prva akumulatorska osvetljena brezžična tipkovnica. Da. Senzorji za zaznavanje bližine objektov in osvetlitve na tipkovnici in brušen aluminij na miški sta le še pika na i. Kot velja za vse Bluetooth naprave, imata tipkovnica in miška domet kar deset metrov. Predmet čisto nove debate pa je, če je komplet tipkovnice in miške dejansko vreden dobrih 53 tisočakov.




## Razkošno namizje

# BenQ FP222W

**Cena** Ok. 134.000 SIT (559,17€) **Na voljo** Zdaj
**Na spletu** www.benq.com

Kaj vam je storiti, ko že vsi proizvajalci ponujajo 20- in 24-palčne široke monitorje LCD? Rešitev je enostavna: zapolnite luknjo na trgu 22-palčnih monitorjev. Smešno, če je novi FP222W vsaj malo podoben BenQ-jevemu 20-palčnemu modelu FP202W, bo najverjetneje ponujal nore zmogljivosti za zahtevano ceno. Še pred nekaj leti so bili 22-palčni monitorji samo sanje. Danes pa je ta, igričarjem prijazni model z odzivnim časom bliskovitih 5ms in vhodi VGA in DVI, na voljo za vsakogar, tudi za tiste, ki nimajo neskončno globokih žepov. Škoda le, da je nativna ločljivost le 1.680x1.050, ista kot pri FP202W, in da sumljivo manjka podpora za HDCP.

## Vsestranski Vaio

# Sony Vaio N Series

**Cena** Od pribl. 232.000 SIT (968,10€) **Na voljo** Konec 2006
**Na spletu** www.sonystyle.com

če jih ne moreš premagati... jih pa kopiraj. Očitno je to nova Sonyjeva filozofija, vsaj sodeč po najnovejšem, 15,4-palčnem notesniku. Ne glede na izbiro barv za vrhnjo stranico (črna, bela in rjava) minimalistično oblikovanje nove serije N močno diši po MacBooku. Na srečo pa se bodo cene gibale precej južneje od 350 tisočakov, tako da bodo ti notesniki znatno cenejši od Applovih podobno velikih (15-palčnih) MacBookov Pro. Delno je razlog za nižjo ceno ta, da bodo serijo N poganjali procesorji Core Duo, namesto novih Core 2 Duo. Tudi zamenjava neverjetno razkošnega ohišja iz zlitine, v katerega so zapakirani MacBooki Pro, s plastiko, je verjetno pomagala.

# Pismabralcev

## NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

### Slaba vezava

V vaši reviji najprej preberem pismo meseca oziroma lažem, najprej si dobro pogledam naslovnico. V pismih večkrat zasledim, kako bralci hvalijo vašo revijo. No ja, saj ni slaba, drugače ne bi bil vaš naročnik in je ne bi bral.

Imam pa eno veliko, veliko pripombo. Zgodilo se je prvič letos poleti, in sicer na plaži. Ko sem prišel iz vode, sem se ulegel k svoji punci, ki je zagnano brala neko debelo knjigo, jaz pa sem se raje lotil branja *PCFormata*. Ko sem bral in listal, so listi začeli lesti oz. se trgati iz revije (moram omeniti, da sem revijo samo upognil med branjem). Bil sem zelo presenečen in razočaran, kako se lahko to zgodi. Prvič sem si mislil, se pač zgodi. Ko sem šel drugič na morje, prejšnji mesec, konec septembra, se je isto zgodilo. Bil sem zelo jezen in sem še jezen.

Prosil bi vas, če bi lahko vezavo vaše revije naredili bolj kompaktno, saj sta zdaj dva izvoda *PCFormata* v moji omari uničena!!!

**Oliver Milinčič**

**PCF pravi... Naše fante iz tiskarne, ki so glavni odgovorni za lepljenje revije, smo že potegnili za ušesa in obljubili so nam, da se bodo v prihodnje bolj potrudili, da ti ne bo treba gledati razpadajočih revij v zbirki.**

### Površno branje

Zanima me, kako lahko naročim notesnik za 60.000, o katerem ste pisali v junijski številki vaše revije, in kakšne specifikacije ima.

**Renato Spešič**

**PCF pravi... Ha, pa smo našli bralca, ki ne bere celotnega besedila novic! Notesniki, o katerih je bilo govora junija, ne bodo v prosti prodaji, temveč bodo na voljo samo za dijake in študente iz držav v razvoju in regij, ki so v finančni stiski. En notesnik bo sicer stal 100 dolarjev (okoli 20 tisočakov), a bodo ljudje, ki so se prijavili kot donatorji, kupili enega za 300 dolarjev (torej tistih omenjenih 60 tisočakov), za ostali denar pa bosta dva notesnika poslana otrokom in mladim, ki jih potrebujejo. Specifikacije še vedno niso dokončno znane (prvi delujoči modeli bi naj bili predstavljeni 16. novembra), a bodo pošteno okleščene. Ker ne bodo imeli trdih diskov, odpade tudi nameščanje Windows, tako da dvomimo, da bi bili resnično uporabni za vse, ki bi želel z računalnikom narediti karkoli, razen pisanja kakšnega eseja. Več informacij je na voljo na www.pledgebank.com/100laptop.**

### Zgrešen opis?

Pišem vam glede zadnje številke *PCFormata*, zaradi testa grafičnih kartic, kjer ste napisali, da procesor na 7900 GT deluje pri 450MHz, pomnilnik pa pri 800MHz. Verjetno je to napaka, če pa vam je res uspelo najti 7900 GT, pri kateri RAM deluje pri 800MHz, vam lahko rečem samo vsaka čast.

Pa še to: mislim da ste hoteli s karticami srednjega cenovnega razreda do 90.000 SIT malo pretiravati. Srednji razred naj bi bil vsaj po moje tam nekje od 25–60 tisočakov. In grafične kartice, kot sta 7900 GT in X1900 GT naj bi bili v bistvu kartici visokega razreda. Verjetno bi X1900 GT lahko rekli, da je srednji razred, glede na to, da stane okrog 55.000 SIT, ampak OK, naredili ste, kar pač ste. To se mi je zdelo omembe vredno. Lepo se imejte in upam, da bo revija še naprej tako dobra kot do sedaj.

**Vanja**

**PCF pravi... Ko smo nazadnje preverjali, je dvakrat 400MHz naneslo na 800MHz, in ko smo tokrat še enkrat uporabili kalkulator za izračun, smo dobili isti rezultat. Za omenjeno kartico pokukaj na spletno stran proizvajalca (www2.pny.com/7900-GT-256MB-PCIe-P1730C14.aspx, če smo čisto na smrt natančni), in sam preveri specifikacije za kartico.**

**Kar zadeva umeščanje kartic v cenovne razrede, pa je tako: kartice GTX (nVidia), XT in XTX (ATI) so tiste, ki spadajo v višji cenovni razred. Vse ostale obe podjetji umeščata v srednji in nižji cenovni razred. Sem seveda spadajo tudi kartice z nVidiinimi čipi 7900 GT. Tiste kartice, ki po tvojem mnenju spadajo v srednji razred, so dejansko kartice nižjega cenovnega razreda, vsaj po izjavah proizvajalcev, mi se pa z njimi ne bomo prepirali o tem, kaj se nam zdi drago in kaj ne.**

### Združevanje in omejitve

Malo sem razmišljal in prišel do zaključka, ki je mogoče tudi malo čuden, ampak vseeno. Zdaj, ko se združujejo proizvajalci procesorjev in grafičnih kartic, bo tudi manjši izbor kompromisov. Če boš imel recimo AMD-jev procesor in boš hotel imeti nVidio, preprosto ne bo šlo, ker AMD-jevi procesorji ne bodo podpirali nVidie. Na koncu bo pa še celo tako, da bodo računalniške firme kupovale in se združevale s podjetji, ki izdelujejo računalniške komponente. Tako recimo ne boš mogel izbirati najboljših komponent, ampak se boš moral zadovoljiti z slabšimi, ker se bo recimo IBM združil z določenimi firmami, ki izdelujejo komponente. In tako boš lahko kupoval samo izdelke, s katerimi ima IBM pogodbo. Ali mislite, da se to lahko zgodi? Ker če se to zgodi, potem smo res v dreku.

**Aleš**

**PCF pravi... O tem smo se precej na široko razpisali v prejšnji številki *PCFormata*. Tudi nas skrbi, kaj bi se lahko zgodilo na trgu, in držimo pesti, da se bodo vse te kupoprodajne spletke razpletle v korist potrošnikov. Kot kaže pasja taca, ki trenutno moli proti trgu, se lahko zgodi, da se bo stanje mogoče celo res poslabšalo, a to verjetno ne bo trajalo prav dolgo, saj bodo proizvajalci strojne opreme kaj hitro začeli izgubljati dobiček, če računalniški navdušenci ne bomo zadovoljni z njihovimi izdelki. Kako se bo stvar odvijala, pa je samo vprašanje časa.**

# Pismo meseca

### Prepozna pomoč

Do zdaj se mi je že dvakrat zgodilo, da sem ponovno nalagal Windows zaradi kakšne napake, ki je nisem znal nikakor odpraviti, potem pa sem v naslednji številki *PCFormata* prebral, kako se zadeva reši, ko je bilo že prepozno. Prvič je šlo za en virus, ki ga nisem mogel odpraviti, zdaj pa za mapo, ki je nikakor nisem mogel zbrisati, ker mi je Windows javljal, da nimam dostopa. In kaj preberem v zadnji številki *PCFormata*? Točno rešitev zadeve – ko sem že formatiral. Zakaj ne morete nikoli pravočasno objaviti takšnih stvari, da se potem tolčem po glavi? Predlagam vam, da ko dobite idejo za kakšno temo, ne čakate dva meseca, preden jo objavite! Na ta način bi lahko bralcem prihranili kar nekaj truda in švica.

**Robi**

**PCF pravi... Mi nismo prav nič prepozni – ti si prehiter. Konec koncev bi lahko tudi pisal Gregorju, ki bi ti lahko pomagal (glede na to, da je z mezincem leve noge spisal temo, o kateri govoriš), pa tega nisi naredil. Ko se boš naslednjič zagozdil zaradi kakšne napake, ti priporočamo, da malce počakaš, ker si že sam ugotovil, da bo rešitev prav gotovo objavljena v *PCFormatu*.**

**Do takrat pa se lahko s sveže nameščenim Windows malce podaš v dirkanje z volanom, ki ti ga podarja podjetje VideoToP d.o.o.**

# Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen volan Thrustmaster RGT Force Feedback Pro in igro *TOCA Race Driver 3*. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP. Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.

# www.pcformatslo.net/forum

## Modifikacije, domača pamet >> Mac Os X Theme 4 Win XP

Juno:
Ciao !
A mi lahko kdo pomaga ?
Pred dnevi sem nekje vidu kako je tip imel postimane Xp-je da so zgledali kot Os X od Mac-a. Ko sem ga vprasu kako je situacijo postimal, mi je reku da je uporabu nek program imenovan Flake 2.0 ali nekaj podobnega.
A slucajno ve kdo kje se da ta program dobit ? Sem ze gledal na E-mule in na Google, samo moje iskanje ni obrodilo nobenih sadov.

Zato prosim da ce kdo ve kje se ta stvar dobi naj mi prosim sporoci.

Termit:
Jah to ma pomoje samo themo za XPje... Program ubistvu sploh ni treba imeti je pa laze z njim menat theme. Ti sam napis theme XP u google pa ti bo vn vrgu puno linkov, pol pa zber unga k ti je vsec oz. zgleda kot od Mac-a. Zej nism ziher da ma na to foro narjen sam pomoje nism velik faliv

Kenzo:
Ja ima prav...samo pazi da ne boš kr use povprek vleku dol na komp k je tudi dost spyware sranja na teh kao free stuff zadevah...samo tok sm hotu reč...

Shady:
Verjetno si mislil FlyakiteOSX http://osx.portraitofakite.com/

## PC igre >> PotC: The legend of Jack Sparrow

paco911:
Pirates of the Caribbean: The legend of Jack Sparrow

offical site: http://pirates.bethsoft.com/
trailer: http://www.gamershell.com/download_14625_preview.shtml

Echelon:
Ok ta muvi zgleda nor. Upam, da bo igra tudi.

2kwik4ya:
Kokr jst vem, je ta igra že zunaj

Echelon:
Čakte, pa ni to neka fajtačina brezvezna?

2kwik4ya:
Če me spomin ne vara, je bila opisana v PCF št.55; in zdi se mi, da je dobila oceno 54%

Echelon:
aha potem pa mislim na pravo ja:)

paco911:
jest sm itq sam trailer vidu, zdi se mi dost u redu, več bom pa se vidu.

# IZREZANO S FORUMA

## PCFormat >> Napakica št.55 str.103

**anymal**



Pridružen/-a: Čet Mar 2004 8:46
Prispevkov: 380

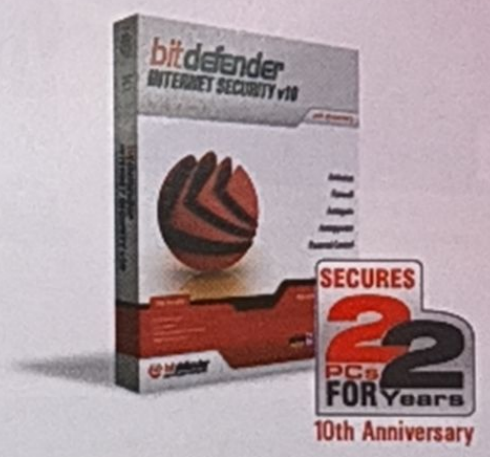
Objavljeno: 27.09.2006 @ 11:10 Naslov sporočila:

citiraj | uredi | X | IP

**Če uporabim nacin pisanja Gregorja Mraza, potem lahko napisem samo to, da ce si to resno mislil, da je cena samo 37 jurjev za notesnik in da zaradi tega potem niti nisi mogel spati, potem ti vzamem dovoljenje do studija, se posebej ce dobivas stipendijo.**

---

Why drink and drive?
Smoke and fly!




Mar res? Pravzaprav ne, ker so v resnici štirje.
Z **BitDefender Internet Security v10** prejmete licenco,
ki dovoljuje uporabo dvema uporabnikoma za dve leti. Lepo?
Prihranke pa porabite za druge priljubljene dejavnosti - mogoče plavanje?

- 41 milijonov ljudi zaupa BitDefenderju
- 24/7 dosegljiva tehnična podpora
- 2 leti najboljše proaktivne zaščite na svetu*
- 4-v-1 ponudba nudi najboljše za vložen denar

*certificirano s strani av-test.org

BREZPLAČEN PREIZKUS | www.bitdefender.si

PARAMETICA
Dunajska 106, 1000 Ljubljana
tel: 01 565 7917, faks: 01 565 7918
e-pošta: prodaja@parametica.si

bitdefender
secure your every bit

# Naročite se na PCFormat

## Prihranite 16% ali 20% pri naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat: 14.900 SIT / 62,18€
18-mesečna naročnina na PCFormat: 21.750 SIT / 90,76€

## PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja.
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme.

## Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- **Project Snowblind**
- **Links 2003**
- **Playboy: The Mansion**
- **Dance Ejay 3**

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu celotnega zneska naročnine.

## Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

**02 330 330 2**

## Naročila sprejemamo 24 ur na dan

**POMEMBNO OBVESTILO**

**S 1. oktobrom 2006 smo ukinili CD izdajo *PCFormata*, tako da naročilo na to izdajo ni več mogoče.**

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročnikipozabili storiti – javite se nam čim

RAM 2

# PCFormat-ova posebna ponudba

## SPLETNA KAMERA TYPHOON WEBSHOT II USB 300K

*Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril, omenjenih na tej strani. Število daril iz posebne ponudbe je omejeno.

# PCFormat Naslednji mesec

# Testirano do uničenja

**Ali lahko stopite procesor?**
**Ali lahko izstrelite Shuttle?**
**Strojna oprema na norem testu, kot ga še niste videli**

**BURNING CRUSADE**
Ekskluzivni pogled na dodatek za *Warcraft*!

**PLUS!** Testiran Kentsfield, grafika DirectX 10, 20 internetnih videov, ki jih morate videti in še veliko več...

## NA POLICAH 1. DECEMBRA

Vsebina revije se lahko še spremeni.

# spedenaj mi PC

**Nekega preveč** hladnega torka je PuBBeCova kotna brusilka podregala PuBBeCov križni izvijač: "Hej, prekla! Greva midva do šefa in mu reč'ma, naj nama zrihta kaj dela? Jaz sem skadila zadnjo škatlo čikov in mi je dolgcajt." Tako se je tudi zgodilo.

Orodje se je uprlo brezdelju in PuBBeC je posledično prišel trkat na naša vrata. Še dobro, da smo do takrat že našli žrtev za tokratno akcijo Spedenaj mi PC. Bojevanje s PuBBeCovo bogato zbirko orožja namreč ni visoko na našem seznamu želja.

Branko Trčko iz Cirkovcev je imel prav posebno željo. Všeč mu je neka Tamara, zato si je želel njeno ime trajno zapisano na ohišje. Bolj poceni in manj boleče kot tetovaža, če vprašate nas. *PCFormat* v vlogi ženitnega posrednika? Heh, zakaj pa ne. Ampak če zadeva ne bo vžgala, imena na ohišju ne bomo zamenjali ;). Da bi bila stvar še bolj zanimiva, je Branko izrazil še alternativno željo – glasbo.

## ZDAJ PA NA DELO

Tematika bo torej Tamara. In glasba. Našega PuBBeCa ljubezenski zapleti ne vržejo iz tira, še manj težav pa ima z glasbo, zato je hladno kot špricer zinil: "Bomo že nekaj nagruntali," in odvlekel škatlo z vso njeno notranjostjo proti svojemu brlogu, od koder nobeno ohišje za PC ne pride več... grdo.

Ker si je Branko želel modro barvo, je PuBBeC potegnil na plan barvni sprej s primerno obarvano vsebino in dodal še malo rdečine, da ne bi končni izdelek imel slučajno polovice priložnosti potegniti proti dolgočasnemu videzu. Na levi strani je izrezal odprtino v obliki Brankove najljubše kitare, Dean Dimebag Razorback, jo zadelal s pleksi steklom in obrobil z rdečo leseno obrobo. Na desni strani je privijačil izrezan napis "Tamara" modre barve. Vrh ohišja je okrasil z barvnim ventilatorjem. Da ne bi bila notranjost ljubosumna na zunanjost, je tja postavil rdečo osvetljavo, ki utripa v ritmu glasbe. Navsezadnje je polovica tokratne teme predelave ravno glasba.

Ker je naš PuBBeC očitno bolj črnoglede sorte, je napis Tamara na ohišje le privijačil, tako da ga je mogoče kadarkoli tudi z lahkoto sneti. In po potrebi nadomestiti z novim. Le preveč kratko ne sme biti, ker so izvrtane luknje precej narazen, tako da razne Ane in Eve samodejno izpadejo z Brankovega seznama. Ja, takšno je življenje.

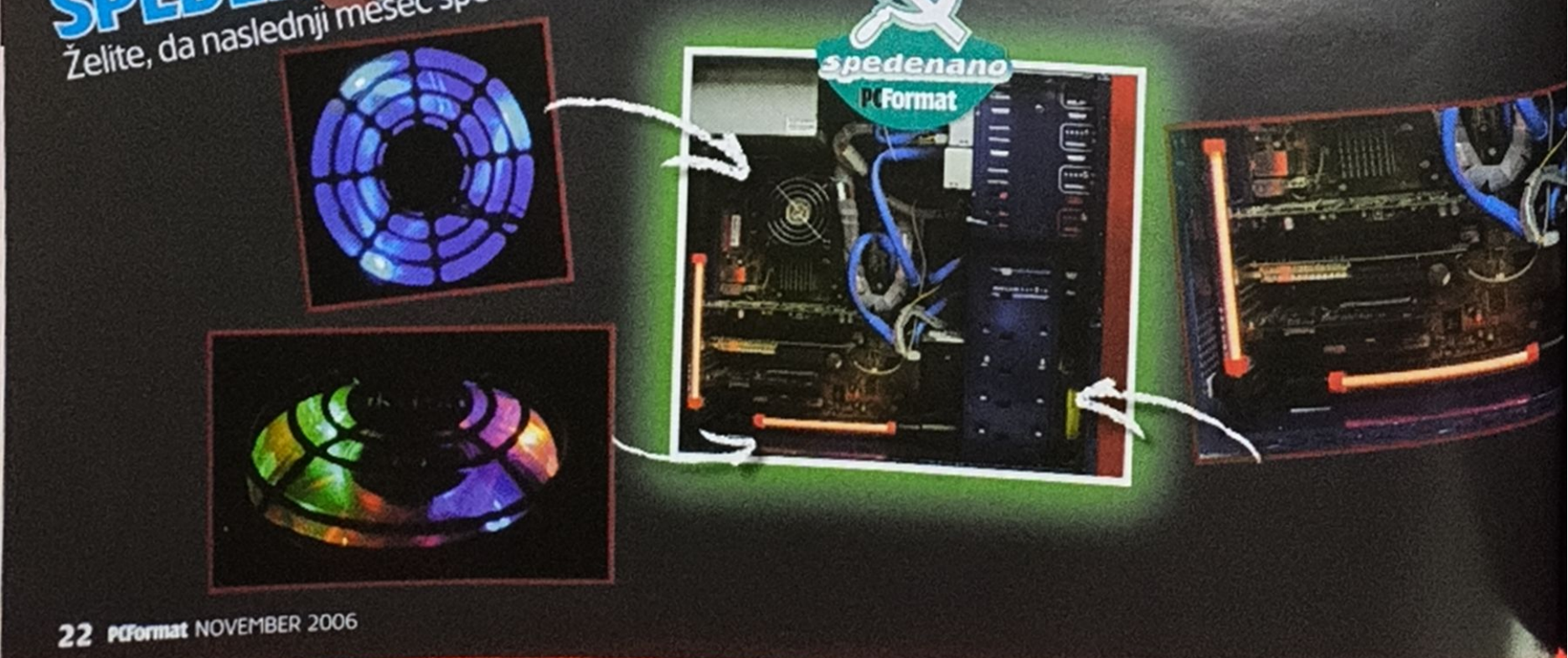
Kaj pa nadgradnja strojne opreme? Ker se Branko ukvarja z glasbo in fotografijo, mu bo verjetno najbolj prav prišel dodaten prostor na disku. Prejšnjih 80GB smo zato pošteno raztegnili z novim trdim diskom.

Bi tudi vi radi BREZPLAČNO predelavo in nadgradnjo vašega računalnika? Ste se naveličali cele dneve buljiti v dolgočasno brnečo škatlo, ki se ji je včasih še lahko reklo računalnik? Nič lažjega. Javite se nam! Za pravila prijave poglejte okvir Spedenajte moj PC. PCF

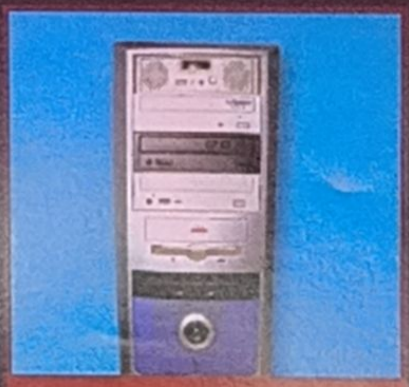
## SPEDENAJTE MOJ PC

Želite, da naslednji mesec spedenamo vaš PC?

**Pošljite svoje podatke (ime, priimek, naslov, telefonska številka...) na e-poštni naslov spedenajmipc@pcformatslo.net in priložite več slik vašega računalnika z različnih zornih kotov. Nobene škode ne boste naredili, pravzaprav vam bomo celo hvaležni, če boste v sporočilo dodali še čim bolj natančne specifikacije vašega strojčka. Podkupnin do nadaljnjega ne sprejemamo (mežik, mežik). Med vsemi kandidati, ki se bodo držali teh preprostih pravil, bomo izbrali srečneža, ki mu bomo že naslednji mesec SPEDENALI PC**



# KAKO SMO SPEDENALI



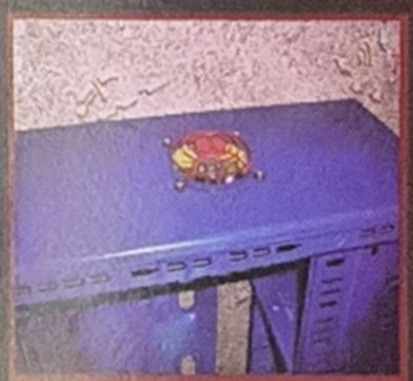
PREJ :(

POTEM :)

**1** Branko ima računalnik dobro založen z vsemi vrstami pogonov. Če jih potrebuje, nismo prepričani, smo jih pa prebarvali na modro in vrnili na njihovo mesto.

**2** Široke kable za diske in pogone je priporočljivo menjati iz vsaj dveh razlogov. Zaradi okornosti zavirajo pretok zraka, pa še pošteno grdi so.

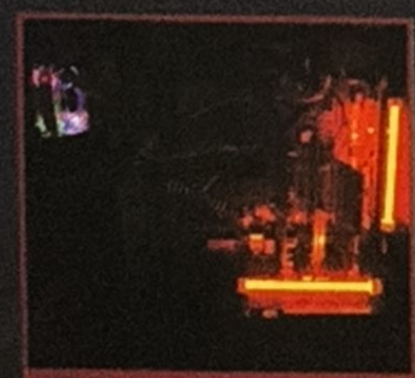
**3** Branko je želel modro barvo, da bi bil končni izdelek malo bolj dinamičnega videza, pa smo dodali še nekaj rdeče barve. Zdi se nam, da rezultat res ni slab.



**4** Na vrh ohišja smo vgradili ventilator in ga zaščitili z mrežo. Vrhnje stranice ohišij, ki jih najdete v trgovini, imajo le redko kakšen estetski dodatek.

**5** Famozen napis "Tamara" in izrez obrobe kitare, kakršne se ne bi branili niti sami. Če operacija "Tamara" uspe, želimo, da je vsaj en njun otrok imenovan Peceformat.

**6** Notranjost smo funkcionalno opremili z vetilatorjem in dodali še dve neonki, ki lahko po želji rdeče utripata v ritmu glasbe, ki igra zadosti blizu ohišja. Kul.



**7** V temi izgleda do konca spedenan računalnik nekako takole. Škoda, da ne moremo prilepiti na stran video posnetka, ker je zadeva zares strupena.

## POTREBŠČINE

Za odlično počutje in videz računalnika smo poskrbeli z naslednjimi dodatki, ki jih je prispevalo podjetje IN.PU.T:

- 1x trdi disk
- 2x rdeča hladna katoda
- 2x ventilator
- 1x mreža za ventilator
- 4x barvni kabli
- 1x komplet za ureditev kablov

# Cel svet za 0 SIT

## Ste zapravili 300 tisočakov za nov PC in si ne morete privoščiti ničesar drugega? Prisluhnite in izvedeli boste, kako se lahko izognete cestninam na računalniški avtocesti

**Stari modreci vam** bodo znali povedati, da nobena stvar na tem nesrečnem svetu ni brezplačna. Če se vam zdi tako na prvi pogled, ste gotovo nekaj spregledali. Tako pravijo stari modreci, mi pa pravimo drugače. No, morda pa stari pametnjakoviči nimajo PC-jev in so zaradi tega sami spregledali nekaj brezplačnih bonbončkov računalniškega sveta.

Pred vami je torej seznam brezplačnih dobrot, ki smo ga sestavili za vas v uredništvu *PCFormata*. Na njem boste našli aplikacije, igre, zabavo in celo brezplačno nadgradnjo strojne opreme. Danes resnično ni pravega razloga, da bi uporabljali izključno drage komercialne aplikacije – še posebej v današnjem sprevrženem svetu, kjer boste za uporabo nekaterih programov morali plačevati letno naročnino in dvojno ceno, če boste želeli isti program uporabljati na dveh domačih računalnikih. Če ste pogumnega srca in vam za igre ni mar, se lahko celo rešite Microsoftovih okov in se podate na poučno romanje v svet Linuxa – ta zdaj ni več tista strašljivo grda pošast, ki razume le tisto, kar ji uporabnik na dolgo, široko in komaj razumljivo natvezi v ukazno vrstico. Verjetno boste presenečeni nad prijaznostjo in uporabnostjo sistema, če se vam brez žrtev uspe prebiti mimo namestitvenega dela.

Tudi igrate se lahko brezplačno. In tu nimamo v mislih le inovativnih, a nedodelanih doma narejenih iger. PC je navsezadnje igričarska platforma z najdaljšim stažem in vam zato brezplačno ponuja ogromno pozabljenih klasik. A tudi to še ni vse... za vas smo izbrskali nekaj vrhunskih naslovov, ki jih lahko igrate brez plačila. Legalno, seveda.

**"Na seznamu brezplačnih dobrot boste našli aplikacije, igre, zabavo in celo brezplačno nadgradnjo strojne opreme"**

VSE BREZPLAČNO!

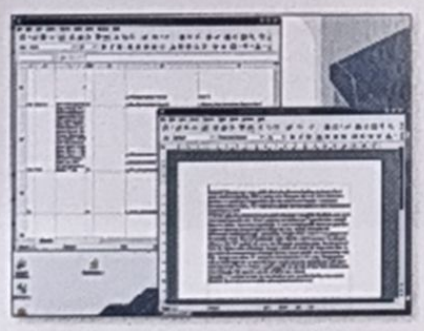
# Nikoli več ne kupite programa

## Ne verjemite tistim, ki pravijo, da mora biti brezplačna roba obvezno zanič...

### 1 PISARNIŠKI PAKET

Prepričani smo, da ste za *OpenOffice* že slišali in verjetno takoj odklonilno zamahnili z roko ob misli, da gre za grozno nedodelano zadevo, ki so jo sestavili mulci, ko so se slinili nad Linuxom. To bi lahko bila napaka, saj dejansko nimate več dobrega razloga, da bi prosili za denar, si ga izposojali ali kradli, da bi se dokopali do svojega izvoda paketa *Microsoft Office* ali *Works*. Ko je lansko leto izšla različica 2 (ki je končno vključevala orodje za štetje znakov, z neba poslano darilo za nas, ki smo plačani po dolžini člankov) je *OpenOffice* pokazal, da z njim ni šale in takoj dobil zasluženo mesto na trgu.

Da bi dokazali, da je vera uredništva *PCF* v *OpenOffice* popolna, smo vse besede tega članka napisali z njim. In še nasvet, ki vam bo prihranil hude poglede sodelavcev, sorodnikov in prijateljev – najprej spremenite prednastavljen format shranjevanja v .doc, saj bodo drugače prejeli precej vaših e-sporočil s priponkami v formatu .odt. **www.openoffice.org**



### 2 OBDELAVA SLIK

Tukaj moramo biti pošteni in priznati, da nič na tem svetu ne more konkurirati *Photoshopu*, ko je govora o moči in eleganci uporabniškega vmesnika, a to je razumljivo, če upoštevamo, koliko denarja je bilo vloženega v razvoj tega programa. *The GIMP* je čuden tič – prav gotovo obvlada vsa pomembnejša opravila *Photoshopa*, vendar so ta skrita pod prav zares nenavadnim vmesnikom. Morda res ni najbolj primerno orodje za izdelavo ilustracij za domišljijski roman, ki ste ga napisali, a za vsakodnevno obdelavo fotografij vam bo prišel še kako prav. Najpomembneje pa je, da njegova cena ni sestavljena iz šestih cifer, ampak ene same ničle. **www.gimp.org**

### TUDI TO JE BREZPLAČNO!

Orodja za varno spletno življenje

**PeerGuardian 2**

Z *BitTorentom* ribarite za zadevami, za katerimi ne bi smeli, ali pa vam preprosto ni všeč ideja, da bi vam nekdo na daljavo brskal po vašem računalniku? Onemogočite dostop vsem preveč radovednim naslovom IP s tem programom. phoenixlabs.org

**ZoneAlarm**

Boljši do osnovnega požarnega zidu v Service Pack 2 in ravno tako brezplačen. *ZoneAlarm* bo poskrbel, da bodo hekerji ostali pred obzidjem vašega PC-ja. Včasih ima težak karakter, zato bodite pripravljeni na začetne težave z nastavitvami za igre. www.zonelabs.com

**Spybot**

Na svetu obstaja več orodij za odstranjevanje škodljive kode kot je knjig L. Rona Hubbarda na podstrešju Toma Cruisa, a vendarle ostaja *Spybot: Search & Destroy* ljubljenček uredništva *PCF*. Zelo temeljit je in daje tako imunost kot tudi zdravilo. www.safer-networking.org

## Cenejše in lepše namizje

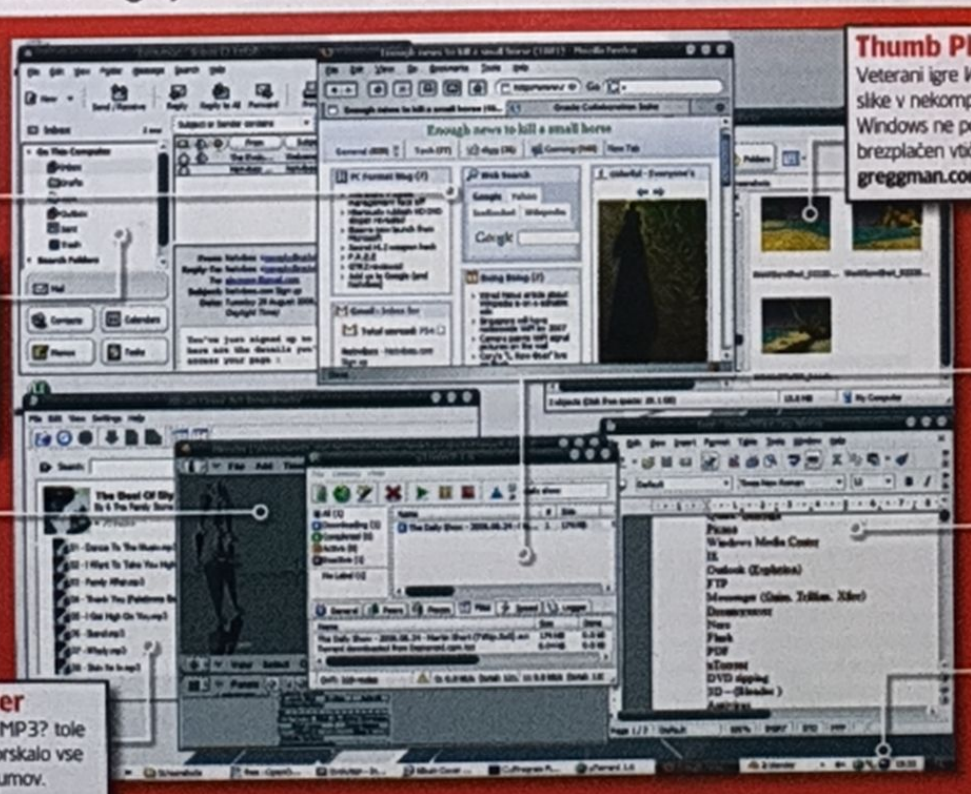
Pozor, lovci na dobre cene! Oglejte si, kakšno je popolnoma brezplačno namizje

**Netvibes**
Objave RSS niso več vezane na nerodne namizne aplikacije – najboljša orodja za sprejemanje teh novic so Google, Blog Lines in trenutno prva izbira našega uredništva, **www.netvibes.com**

**Evolution**
Tega posnemovalca programa *Outlook* so na hitro prenesli z Linuxa, zato se še ne počuti najbolje v operacijskem sistemu Windows – kljub temu pa je dobra in 100% brezplačna alternativa. **shellter.sourceforge.net/evolution**

**Blender**
Brezplačno orodje za 3D oblikovanje, zaradi katerega tu in tam konkurenca od strahu izpusti nekaj kapljic v svoje spodnjice za 15 tisočakov. **www.blender.org**

**Album Cover Art Downloader**
Iščete naslovnice albumov za svojo zbirko MP3? tole orodje bo prevohljalo portal Amazon in izbrskalo vse sličice, ki bi lahko bile naslovnice vaših albumov. **kempele.fi/skyostil/projects/albumart**



**Thumb Plug TGA**
Veterani igre *World of Warcraft* bodo vedeli, da zajema slike v nekompresiranem formatu TGA – za katerega pa Windows ne podpira prikaza sličic za predogled. Tale brezplačen vtičnik bo sistem prisilil, da stori natanko to. **greggman.com/pages/thumbplug_tga.htm**

**µTorrent**
Pozabite na neroden stari *Azureus* in na pred časom prepovedan *BitComet* – ultra lahek *µTorrent* je v tem trenutku prva izbira vsakega lovca na torrente. **www.utorrent.com**

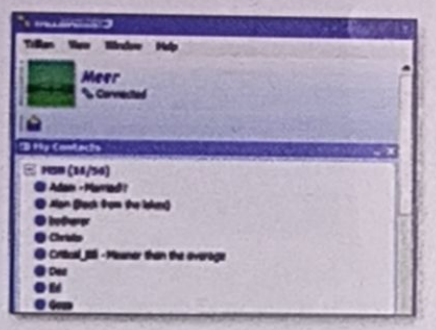
**OpenOffice**
Stavimo, da niste pogruntali, da to ni *MS Office*, dokler vam tega nismo povedali, kajne, da niste? Resno – danes je to že dobra zamenjava za komercialni paket. **www.openoffice.org**

**PeerGuardian 2**
Mežikajoča modra krogla je *PeerGuardian*, ki ravnokar preprečuje predstavnikom glasbene industrije, da bi videli, kaj natanko snemamo z interneta. **phoenixlabs.org**

## 3 SPOROČANJE

Veliko je govora o spletnem klepetu med različnimi omrežji, ampak če boste šli po uradnih poteh, se boste morali odločiti za eno izmed strani in ne boste mogli reči "LOL" celotnemu svetu hkrati. Brezplačni aplikaciji *GAIM* in *Trillian* pa bosta brez težav posredovali vaše besedne izlive različnim protokolom, vključno z MSN, Yahoo!, AOL, ICQ in Jabber, poleg tega pa se boste tako izognili še vsem oglasnim sporočilom. Tudi *Messenger* brezplačen, a ga nimamo v číslih, ker a) prihaja od Microsofta in b) je podprt z oglasi.

**gaim.sourceforge.net**
**www.ceruleanstudios.com**

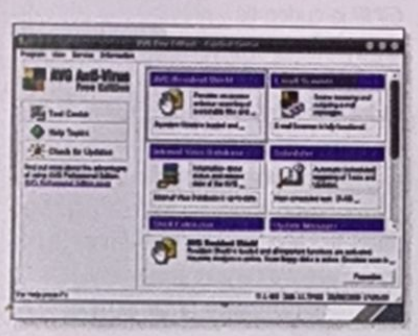


## 4 ANTIVIRUS

*Norton*, *McAffee*, *NOD32*, *Panda* in ostala druščina so znane face v svetu boja proti virusom, a dejansko ne obstaja razlog, da bi morali velikim plačevati letno naročnino za zaščito (in trpeti čustvene bolečine ob spoznanju, da morate naročnino plačati za vsak računalnik v vaši hiši).

Marsikatere virusne nadloge se boste rešili že, če boste uporabljali zdravo pamet. Če pa ste mnenja, da te nimate dosti na zalogi, se lahko vedno zanesete tudi na odličen Grisoftov program *AVG Free*, ki bo zelo nežen tudi do sistemskih virov.

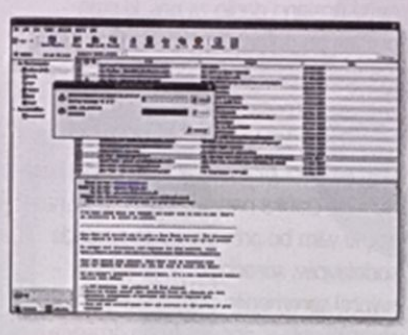
**free.grisoft.com**



## 5 SPLETNA POŠTA

Seveda, Mozilla *Thunderbird* je kot odlična zamenjava za *Outlook Express*, a če hrepenite po polnem repertoarju celotnega *Outlooka* in ne želite potrošiti za to kaj denarja niti se ubadati z nadležno aktivacijo, se zahvalite bogovom (oziroma bogu, da ne bo diskriminacije) po vašem izboru za odlično zasnovan program *Evolution*. Pred časom je ta klon *Outlooka* deloval samo v Linuxu, zdaj pa je končno skočil tudi v okolje Windows. Vsi njegovi sestavni deli so tako podobni *Outlookovim*, da je že skoraj neokusno. Zanekrat tožbe s strani MS še ni bilo...

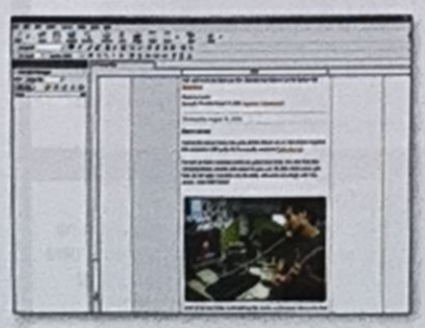
**shelter.sourceforge.net/evolution**



## 6 OBLIKOVANJE SPLETNIH STRANI

Čisto pošteno odgovorite, kolikšen del *Dreamweaverja* pri oblikovanju spletnih strani uporabljate. Uporabljate za 140 tisočakov funkcij? Dvomimo. Na srečo smo našli program *Nvu* (izgovori se baje kot N-View), ki vsebuje osnove sestavljanja in vzdrževanja spletnih strani – našli boste dovolj funkcij, da boste zgradili stran ali predlogo za blog, ki jo bodo prebavili vsi spletni brskalniki. Osrečilo vas bo tudi dejstvo, da postavljanje strani temelji na grafičnem vmesniku, tako da se vam ne bo potrebno ukvarjati s kodo HTML.

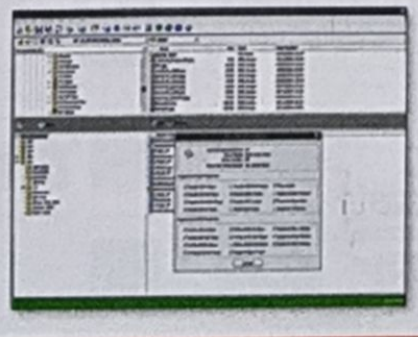
**www.nvu.com**



## 7 ZAPISOVANJE CD-JEV/DVD-JEV

Windows XP ima sicer vgrajeno podporo za osnovno zapisovanje podatkov na optične medije, a ne izpolni marsikatere želje. Na drugi strani najdemo komercialne pakete, kot sta *Nero* in *Roxio*, ki so do zgornjega roba napolnjeni z dobrotami. *CDBurner XP Pro* (sovražimo butasta podaljševanja naslovov) skuša sedeti na obeh stolih hkrati in ponuja naprednejše lastnosti, kot so ustvarjanje glasbenih CD-jev, podpora za .ISO in .NRG, izpusti pa funkcije, ki jih tako ali tako potrebujejo le redki in so večinoma le v napoto.

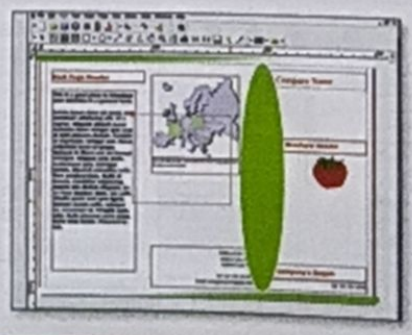
**www.cdburnerxp.se**



## 8 DTP

Strani *PCFormata*, ki jih ravnokar obračate, so bile postavljene s programom *Adobe InDesign*, kar je rezultat dragega in časovno potratnega prehoda z nekdanjega favorita v zvrsti programov za namizno založništvo, *QuarkXPress*. V idealnem svetu bi vse naše grafične oblikovalce in postavljalce zaklenili v klet skupaj z brezplačnim programom *Scribus* za tako dolgo, da bi pozabili na svoj *InDesign*, OS X in še kaj. Dobro, dobro, morda *Scribus* res še ni pripravljen na bitko z velikimi, za postavljanje manjših brošur, letakov in plakatov pa je pravzaprav idealen.

**www.scribus.net**



**TUDI TO JE BREZPLAČNO!**

Predelava WinXP in namizja

**DeviantArt**
**Prva postaja, če na internetu iščete vir ozadij za namizje, ikon, preoblek za programe in nore grafične izdelke.**
**www.deviantart.com**

**Uxtheme patch**
**Na srečo je mogoče odstraniti nepotrebno blokado v Windows, ki preprečuje uporabo grafičnih tem domačih proizvajalcev, rešitev pa najdete na: tinyurl.com/55bbp**

**Lclock**
**Zamenjajte dolgočasno uro, ki počiva v spodnjem desnem kotu z nečim veliko bolj seksi. tinyurl.com/7k4hm**

**Object dock**
**Vista je že tako ukradla večino dobrih trikov sistema Mac OS X, zato nas ne bi smelo biti sram "zvizniti" še tole priročno vrstico za hiter zagon programov, ki počiva na dnu zaslona. www.stardock.com/products/objectdock**

**"Našli boste dovolj funkcij, da boste zgradili stran ali predlogo za blog, ki jo bodo prebavili vsi spletni brskalniki"**

# Linux ali ne Linux?

## Nič ne zakriči "brezplačno" tako na glas kot operacijski sistem brez Microsoftovega logotipa

Pri *PCFormatu* smo pristranski. Grozljivo, nepopravljivo pristranski. Pristranski smo, ker je bil Ubuntu edina različica Linuxa, ki smo jo namestili in zdržali ob njej več kot dva meseca, preden smo začeli hlipati in kričati. Ne razumite nas narobe, a večkrat se nam je zazdelo, da vsaka nadgradnja jedra tega sistema (ki se vsaj ne namesti samodejno kot popravki za Windows XP) povozi gonilnik za našo grafično kartico, tako da moramo nato dve uri razkačeno vpisovati nesmisle v ukazno vrstico, da bi zadevo popravili. A če damo to na stran (pravzaprav se človek počuti dobro, ko se nauči sam reševati te situacije) in si zamislimo Linux z nameščenimi programi *Firefox*, *OpenOffice*, *Evolution*, *GAIM* in *The GIMP*, dobimo okolje, ki je tako podobno Windows, da skoraj da ne moremo najti razloga, da ga ne bi uporabljali. Še posebej, ker je hitrejše, bolj stabilno in varno.

Zadnja različica, Dapper Drake (ja, vemo - naslednji različici bo ime Edgy Eft, prekleto), je zares krasno zasnovana. Pozdravljamo tudi možnost, da jo zaženete neposredno s CD-ja še preden jo namestite in tako preizkusite, če vam sistem sploh leži. Pokukajte na www.ubuntu.com.

Igre seveda še vedno ostajajo velika črna luknja (ker v Linuxu ni standarda DirectX), ki jo lahko vsaj deloma napolnite preko plačljivega sistema Cadega (www.transgaming.com). A če vas ne moti, da imate nameščena dva operacijska sistema hkrati, nimat več razloga, da klečite samo še pred krvavim Microsoftovim oltarjem.

Verjetno vas bo zanimalo tudi dejstvo, da je Tehniška fakulteta iz Maribora predstavila svojo različico Linuxa, imenovano FeriX, ki je namenjena predvsem izobraževanju. Še bolj pa vas bo zanimalo, da smo FeriX zapisali tudi na priložene diske.

**ferix.uni-mb.si**

VSE BREZPLAČNO!

# Brezplačni gigabajti

## Odklenite skrite, a zelo prostorne sobane na trdem disku in pridobite kup gigabajtov

**Naj začnemo** tale prispevek z opozorilom. Naleteli smo že na poročila, da se je na ta način pridobljen dodaten prostor na disku čez čas pokvaril, tako da shranjevanje neprecenljivih slik vaših otročičkov na ta del diska morda ni najboljša ideja. Smo pa naleteli tudi na poročila, ki pravijo, da vse deluje odlično, tako da tako smrtonosno vse skupaj spet ne more biti. Pomnite torej, da obstaja možnost, da nepopravljivo zavozite trdi disk in da mi za to nismo odgovorni. Vseeno pa se tveganje splača – na 200GB velikem disku, smo mi odklenili še dodatnih 100GB, kar je res ogromno.

Dobro, pojdite najprej izbrskati kopijo programa *Norton Ghost 2003*, različico 775, saj drugače postopek ne deluje. Zdaj potrebujete še drugi pogon z nameščenim operacijskim sistemom, s katerim bomo orodje *Ghost* speljali v napačno smer. Dodajte ga kot sekundarno napravo in pojdite v sistem na pogonu, ki ga želite razširiti.

Zaženite *Ghost* in v meniju izberite **Ghost Basic and Backup**. Izberite vaš prvotni trdi disk kot vir podatkov (source), sekundarnega pa kot tarčo (target). Natančno mesto, kamor boste shranili podatke na drugem pogonu, je nepomembno, ker tako ali tako tja ne boste zapisali ničesar.

Nadaljujte s postopkom, dokler ne dobite sporočila, da morate ponovno zagnati računalnik. Pri zagonu morate izklopiti računalnik takoj, ko BIOS prepozna trde diske na začetnem zaslonu, in še preden *Ghost* dobi priložnost za izvajanje svojih čarovnij. Zdaj zamenjajte diska in pojdite v Windows na vašem drugem pogonu. Tu z desnim gumbom kliknite na **My Computer** in izberite **Manage**. Pojdite v **Disk Management** in morali bi videti dodaten nedodeljen prostor na partciji vašega originalnega diska, poleg tega pa še particijo, imenovano nekako v stilu VPSGHBOOT. Preden zbrišete to particijo, morate ustvariti novo v trenutno nedodeljenem prostoru z desnim klikom na prostor in izbiro prave možnosti v meniju.

Ko je enkrat novo področje particionirano, lahko zbrišete particijo VPSGHBOOT in ostati bi vam morali dve particiji ter veliko dodatnega prostora. Še eno pomembno navodilo: nikoli ne združujte teh dveh particij v eno! Tako boste skoraj gotovo uničili trdi disk.

### TUDI TO JE BREZPLAČNO!

Vse, kar se zadeva glasbo in filme

**Media Player Classic**

Ja, *Windows Media Player 10* in *11* sta brezplačna, hkrati pa sta tudi mastni napihnjeni pošasti, ki razpeljeta svoje lovke po celotnem sistemu. *MPC* prevzame minimalističen videz *WMP6* in mu doda napredne lastnosti predvajanja za vse vrste datotek.
sourceforge.net/projects/guliverkli

**Yamipod**

Mislite, da ne morete kopirati skladb z vašega iPoda nazaj na PC? To aplikacijo lahko zaženete neposredno z iPoda in ne zahteva, da jo namestite, zna pa tako predvajati glasbo kot tudi kopirati zadeve na iPod in z njega.
www.yamipod.com

**Audacity**

Brez dvoma najboljše brezplačno orodje za obdelavo zvoka. Njegove funkcije se lahko primerjajo s profesionalnimi programi, ki stanejo celo premoženje.
audacity.sourceforge.net

# Igrajte se brezplačno

## Založniki iger se režijo celo pot do banke. 10 jurjev za igro? 3 jurje za mesečno naročnino? Obstaja tudi druga pot in mi jo poznamo...

**Obstaja dolga** in veličastna tradicija brezplačnih iger za PC. Pa naj gre za shareware različice iger *Doom* in *Quake* ali pa predstavnike zvrsti MUD za bolj domišljijsko razpoložene – vedno so obstajali načini, da se lastnik PC-ja naigra brez plačila, prek interneta ali sam. Morda pa ne veste, da imate na voljo tudi celo vrsto modernih brezplačnih iger. In tu ne govorimo zgolj o cenenih miselnih igrah ali predelavah klasik v *Flashu* – našli boste tudi presenetljivo število prvovrstnih naslovov in inovativnih doma narejenih iger, ki jih lahko legalno snamete brez vsakršnega plačila.

### F.E.A.R. COMBAT

Večigralski del odlične grozljivke *F.E.A.R.* so pred kratkim dali na splet v popolnoma brezplačni obliki. Sicer je res to šibkejša polovica para, če gledamo na igro kot celoto, a na spletu ne boste našli brezplačne igre lepšega videza. Skočite v bitko na **www.joinfear.com**.

### HIDDEN & DANGEROUS

Illusion Softworkova taktična strelska igra je eden najboljših predstavnikov svoje zvrsti. Različica *Deluxe* bo z dvema paketoma razširitev in grafično nadgradnjo popolnoma odpravila vse zloglasne hrošče originala, hkrati pa pustila denarnico nedotaknjeno. **www.godgames.com/hd2/hddeluxe.html**.

**"Našli boste presenetljivo veliko število prvovrstnih naslovov in inovativnih doma narejenih iger"**

### WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Zdaj, ko se *Quake Wars* že steguje preko obzorja, bi bil morda dober čas, da si pogledate *Wolf:ET*, ki je prišel izpod zelo sposobnih prstov istih razvijalcev. Če še niste dobro seznanjeni z ekipno strelsko akcijo, ki temelji na različnih razredih vojakov, se boste tako dobro pripravili na invazijo lačnih Stroggov.
**www.splashdamage.com**

### AMERICA'S ARMY: SPECIAL FORCES

Morda res gre za neokusno orodje za rekrutiranje vojakov v ameriško vojsko, a zbrušenosti temu diamantu sploh ne moremo očitati. Še vedno sodi med prvih deset najbolj igranih iger prek interneta, za kar se mora zahvaliti predvsem predani skupnosti in popolnoma neobstoječi ceni.
**www.americasarmy.com**

### TRIBES

*Halo*, *PlanetSide*, *Battlefield* in do neke mere morda celo *Operation Flashpoint* se morajo za svoj obstoj vsaj delno zahvaliti uspehu prve igre *Tribes*. Že daljnega leta 1998 ji je uspelo združiti najbolj prostrana ozemlja, kadarkoli videna v igrah (četudi se čez čas začnejo generirati naključno) z bitkami z vozili. Ja, *Starsiege: Tribes* si vsekakor zasluži vaše in naše spoštovanje.
**www.planettribes.com/tribes**

***F.E.A.R. Combat*: Večigralski del je resda šibkejša polovica celotnega paketa, a je kljub temu briljanten, zabaven in za vas, dragi prijatelji, popolnoma brezplačen.**

***Hidden & Dangerous*: Nobenih hroščev.**

***Wolfenstein ET*: Klasična strelska igra.**

***Tribes*: Največja ozemlja vseh časov.**

***America's Army*: Predana skupnost.**

## HEJ! NE MARAM STRELSKIH IGER!

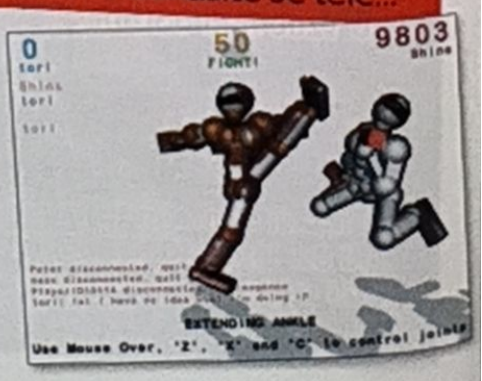
Vam našteti naslovi niso všeč? Poskusite še tele...

**TORIBASH Odštekana potezna pretepaška igra (ja, prav ste prebrali), ki je ne moremo nehati igrati.** www.toribash.com

**GTA 1 & 2 Kaj naj vam sploh povemo o *Grand Theft Auto*? Vse kar morate vedeti, je v naslovu...** www.rockstar.com/classics

**BATTLECRUISER MILLENNIUM Vesoljska strelska igra, ki je propadla zaradi kopice hroščev. Zdaj je ozdravljena in brezplačna!** www.3000ad.com/downloads/bcm.shtml

**FREECIV *Civilization*, zastonj. Odprtokodna in redno nadgrajena. Če vam je všeč serija *Civ*, poskusite tole.** www.freeciv.org



VSE BREZPLAČNO!

# TV & glasba

## Kako do brezplačnih multimedijskih posnetkov vseh vrst in oblik

**Končno lahko** pozabite na *Pro Evo*, *Guitar Hero* in podobne neumnosti – predstavljamo vam nov način zabijanja tistega časa, ko se vam ne spi, po tem, ko pridete "utrujeni" iz lokalnega bara. Imenuje se "gledanje naključnega sranja na internetu in smejanje preveč na glas", vendar obstaja nekaj regionalnih različic tega naziva. Ni treba posebej poudarjati, da je YouTube kralj brezplačnih videosmešnic, a bomo to vseeno poudarili. Da bi vsaj malo prispevali k preprečevanju popolne dominacije tega spletnega (zdaj Googlovega) portala, smo za vas našli nekaj novih strani, kjer se boste lahko režali neumnostim vseh vrst ali pa se zamislili ob bolj globokoumnih fintah.

### YTMND.COM

Koncept za to stranjo je preprost – naložite sliko in zvočno podlago in oboje združite. Končen rezultat je skoraj vedno odštekan, pogosto smešen in vedno vsaj zabaven zaradi združitve dveh popolnoma nepovezanih stvari. Naš najljubši je posnetek "What's new Khan", kjer Tom Jones nosi glavo Billa Shatnerja in kriči v mikrofon mešanico svoje glasbe in zvokov iz *Star Trek II*.

### MP3 BLOGS

Te strani nevarno jadrajo po robu zakona in jo običajno odnesejo brez polomljenih jamborov, ker so zasnovane na osnovi ideje, da bi promovirale manj znane umetnike. Spletni dnevniki MP3 so odličen način za brezplačno odkrivanje nove glasbe. Preverite strani **music.for-robots.com**, **tofuhut.blogspot.com** in **www.fluxblog.org**.

### ARCHIVE.ORG

Portal, ki je najbolj znan po The Wayback Machine, arhivu spletnih strani, kakršne so bile nekoč davno, bi morali ceniti tudi zaradi gromozanske baze filmov, TV oddaj, zvočnih posnetkov in animacij, ki jim je potekla avtorska zaščita.
**www.archive.org**

### WWITV.COM

Čudna kratica pomeni World Wide internet TV, za njo pa se skriva natanko to – ogromna baza povezav do TV postaj s celega sveta, ki brezplačno predvajajo svoj program prek interneta.
**www.wwitv.com** PCF

### TUDI TO JE BREZPLAČNO!

Naključni, boleče zabavni zadetki

**rathergood.com**
Bizarne in zabavno zbadljive animacije in številni zmanipulirani video posnetki.

**Penn & Teller**
23 epizod odštekane mešanice čarovnije in komedije popularnega magično-komičnega dueta. Poglejte na tinyurl.com/gxfge.

**www.hasbro.com/action**
Celotne epizode različnih risanih serij za otroke, vključno s klasičnimi *Transformers* in *G.I. Joe*. Ja, dobri stari časi.

**www.newvoyages.com**
Skoraj gledljivi filmi *Star Trek*, ki so jih ustvarili ljubitelji serije.

**www.fanfilms.net**
Velik arhiv včasih boleče slabih, drugič zabavnih in celo dobrih domačih predelav različnih serij – od *24* do bojevite *Xene*.

## PANDORA, POZDRAVLJENA

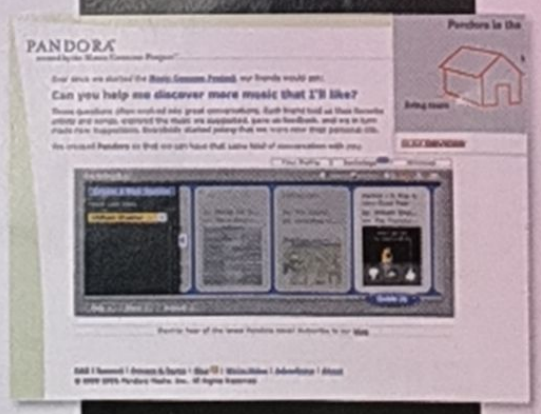
### Odprite skrinjico in vse se bo spremenilo

**Obstajajo ljudje**, ki želijo venomer odkrivati novo glasbo in obstajajo ljudje, ki želijo v svojih ušesih svoje celo življenje samo ene in iste melodije. Pandora skuša udariti nekam vmes – namenjena je ljudem, ki želijo poslušati glasbo, ki je zelo podobna nečemu, kar so že slišali.

Samo vnesite naslov skladbe ali ime glasbene skupine, ki vam je pri srcu, in Pandora bo za vas sestavila in vam tudi predvajala seznam skladb, ki imajo podobne lastnosti – nekatere bodo imele recimo vokalni del v sorodnem slogu, nekatere enak ritem ali enak slog nabijanja po bobnih in tako naprej.

Zanimivo je, da se Pandora ne zanaša na računalniško analizo pesmi, da bi tako dobila sestavne glasbene elemente potrebne za razvrstitev posamezne skladbe, ampak za stran dela 40 profesionalnih glasbenikov, ki poslušajo vsako novo skladbo in ročno zabeležijo, kako je zgrajena. To je zelo pozitivno, saj pomeni, da ne boste dobili skoraj identičnih skladb, ampak glasbo, ki vsebuje določene podobne sestavne dele, zaradi česar poslušanje glasbe ni enolično ali dolgočasno.

Na žalost pa brezplačnost zadeve potegne za seboj nekaj neprijetnosti. Pandora je podprta z oglasi, omejena samo na določeno število skladb, če se ne registrirate kot državljan ZDA, in omogoča samo nekaj preskokov skladb, ki vam niso všeč, da bi tako ostal koncept bolj podoben radijski postaji kot nelegalnemu posredovanju datotek. Kljub temu pa je to eden boljših načinov za iskanje glasbe, ki vam je všeč.
**www.pandora.com**




## Bi Bi Si

### Pionir brezplačne spletne zabave

**BBC vam na** svojem obsežnem spletnem portalu ponuja enega najbolj impresivnih paketov brezplačnih stvari. Zajetna zaloga novic je samoumevna, a če si boste vzeli malo več časa za sprehod po različnih straneh BBC-ja, boste odkrili še marsikaj drugega – celotne pilote novih TV serij, naključno izbrane epizode in odlomke že uveljavljenih oddaj, radijske postaje v živo ali posnetke radijskih oddaj. Skratka, našli boste dovolj kvalitetnega TV in radijskega programa, da se vam ne bo hitro zahotelo obračati drugam.

A če vas prime, da storite natanko to in ste ravno na angleškem ozemlju, imate na voljo vsaj dve alternativi. Konkurenčni ITV se sicer trudi držati z velikim BBC-jem korak, a sicer kakovostne posnetke na njihovi strani običajno spodkopljejo zares zoprne reklame, ki se pojavljajo povsod.

Bolj konkretna konkurenca BBC-ju je tako Channel 4, ki se sicer ne more pohvaliti s tako zajetnim seznamom, ima pa v svojem rokavu adute, kot so kompletne epizode serije *Lost* in prenosi v živo angleške različice šova *Big Brother*. Preizkusite in gotovo boste našli kaj za svoj okus.

# 10 načinov, da izkoristite svoj stari računalnik

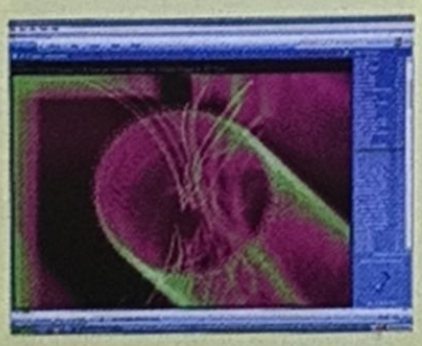
## Tisti Pentium II na podstrešju še ni za v staro šaro. Še vedno vam lahko prihrani nakup drugih naprav

### 1 DOMAČ ARKADNI STROJ

Na starem računalniku boste prav gotovo lahko poganjali emulator arkadnih igralnih strojev MAME – snemite različico z grafičnim vmesnikom z **mame32qa.classic-gaming.gamespy.com**. Še boljše bo, če poiščete kakšno staro grafično kartico PCI s TV izhodom in računalnik priklopite na televizijo, da bo vzdušje še boljše, ko boste lahko igrali sede na kavču. Iskanje ROM-ov, ki bi jih lahko uporabljali z MAME, je druga zgodba, zaradi zaščite avtorskih pravic, a je Google vedno pripravljen pomagati...

### 2 NAREDITE JUKEBOX

Povežite star računalnik z glasbenim stolpom, pa boste dobili MP3-jukebox. Lahko se celo znebite monitorja – v mapo Startup v meniju Start vrzite



bližnjico do programa *Windows Media Player*, tako da se bo program naložil skupaj s sistemom. Ustvarite seznam predvajanja z vsemi skladbami na disku, nato pa WMP nastavite na naključno predvajanje (Play – Shuffle ali pa pritisnite Ctrl+H). Če je še nimate, kupite poceni tipkovnico s krmilnimi tipkami za medijske datoteke (na primer **tinyurl.com/ryfdx**). Tako lahko PC zaženete brez monitorja, s pritiskom na tipko za predvajanje pa bo program začel predvajati skladbe v naključnem zaporedju.

### 3 REŠITE SVET

Distribuirano procesiranje je eden najbolj človekoljubnih načinov uporabe starega PC-ja. Večinoma se uporablja za znanstvene projekte, ki zahtevajo ogromno procesorske moči, kot je na primer analiza DNK, s katero bi lahko našli zdravila za določene bolezni, ali spremljanje medzvezdne statike pri iskanju življenja v vesolju. Vsak PC na svetu lahko prispeva proste cikle za obdelavo takšnih podatkov, saj lahko samodejno prejema in pošilja podatke prek interneta. Več bralcev *PCFormata* nam je že javilo, da proste cikle svojih procesorjev posojajo za projekte za odkrivanje zdravila proti raku ali SETI (Search for Extraterrestrial Intelligence).

### 4 DRUGA TELEVIZIJA

Star 19-palčni katodni monitor je idealen za drugo televizijo. Zunanjih TV kartic, ki jih lahko priključite neposredno na monitor, na trgu kar mrgoli, vanje pa samo vtaknete anteski priključek, iz kartice pa speljete kabel VGA do monitorja, pa boste dobili čisto funkcionalen TV sprejemnik.

### 5 POSTAVITE STREŽNIK ZA IGRE

Veliko večigralskih iger vam omogoča postavljanje namenskega strežnika, ki upravlja samo z internetnim prometom in nima naložene same igre, kar pomeni, da tak računalnik sploh ne potrebuje najnovejše grafične kartice in procesorja. S takšnim strežnikom se računalnik igralca ne upočasnjuje, istočasno pa ni nevarnosti, da bi en sam moder zaslon smrti sesul celotno igro.

### 6 VIDEOREKORDER

700MHz procesor je dovolj za snemanje televizijskega programa, za to pa potrebujete le kakšno čisto osnovno TV kartico, ki omogoča snemanje. Če bi radi sestavili medijski center brez stroška za Windows MCE, preizkusite *SageTV* (**www.sagetv.com**) – program za dobrih sedem tisočakov, ki je zasnovan za nižje ločljivosti, kot je na primer ločljivosti televizijskega sprejemnika. *MediaPortal* (**www.team-mediaportal.com**) je prav tako dober in celo povsem brezplačen, a potrebuje boljši, 1,4GHz procesor.

### 7 MODIFIKACIJA

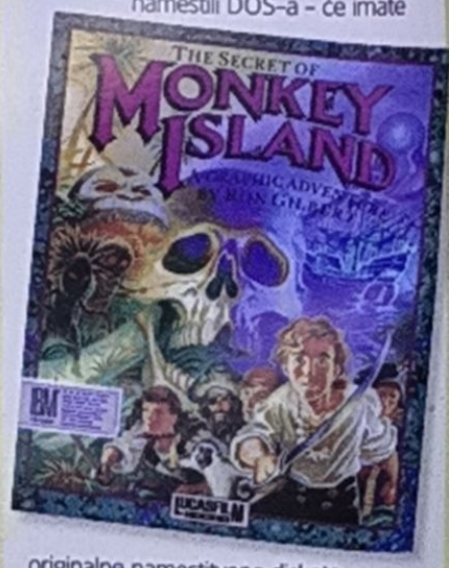
Računalniki so že leta vgrajeni v celo vrsto zadev, kot so strukture LEGO, stranišča in celo grozljive lutke Leele iz Futurame v naravni velikosti (če nam ne verjamete, poglejte na **vang1.net**), zato lahko s starim sistemom poskusite kaj podobnega – energetsko nezahteven in hladen računalnik, ki ga je mogoče namestiti v majhen prostor in ga ni potrebno posebej hladiti, je idealen.

### 8 NAMESTITE WINDOWS XP

S programom, kot je *nLite* (**www.nliteos.com**), s katerim lahko prilagojeno namestite Windows XP, lahko celo zaobidete preverjanje minimalnih specifikacij.

### 9 IGRAJTE STARE IGRE

Kot smo že večkrat ugotovili, se računalniške igre iz 80. in 90. let le redko razumejo z Windows XP, saj so ustvarjene za DOS, ne za DirectX in register. Zakaj torej ne bi na stari PC namestili DOS-a – če imate




originalne namestitvene diskete (lahko jih staknete tudi na eBayu), je krasno. Če jih nimate, poskusite s *FreeDOS* (**www.freedos.org**). Za manj izgubljenih živcev lahko poskusite tudi z *DOSBox* (**dosbox.sourceforge.net**), ki emulira okolje DOS v Windows.

### 10 SPREMENITE GA V POŽARNI ZID

Tudi najbolj zaprašen 486 lahko uporabite kot strojni požarni zid. Oglejte si *m0n0wall* (**www.m0n0.ch**). Nastavljanje sicer ni najenostavnejše in tukaj nimamo prostora, da bi ga res predstavili, zato vas bomo poslali na spletno stran programa, kjer je ogromno vodičev za nastavitve.

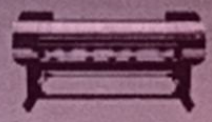
**"Računalniki so vgrajeni v vrsto stvari, kot so strukture LEGO in stranišča..."**

you can

Canon

iPF5000

iPF8000



iPF9000

Osupljiv model. Osupljiv izpis.

Posnetek vrhunske mode natisnite v vrhunski ločljivosti s Canonovimi tiskalniki velikega formata. Opremljeni z 12 ločenimi pigmentnimi črnili (več kot katerikoli drug tiskalnik v tem razredu) lahko novi 60-palčni iPF9000, 17-palčni iPF5000 in 44-palčni iPF8000 ustvarijo najširši barvni obseg (gamut) ter zagotovijo dolgotrajnost živahnih barv ter njihovo konsistenco.

Navdušeni boste, hkrati pa boste navduševali. Za več informacij o Canonovi paleti tiskalnikov velikega formata obiščite **www.canon.si/lfp.**

# Velikost, ki navdušuje

lovefashion

imagePROGRAF

Najvišjo kakovost izpisa zagotavljajo samo črnila in mediji Canon.

# Namagnetene plošče v sendviču

## Na kaj morate biti pozorni, ko kupujete nov trdi disk? Za vas smo raziskali možnosti, ki se vam ponujajo

**Predvidevajmo**, da je vaša grafična kartica čistokrvni dirkalni konj v vašem računalniku. Trdi disk je potem delovni konj, le da nima kopit. Trdi disk ni tako kul, ni moderen, res pa je, da pod pokrovom ohišja dela enako trdo, brez njega pa nikakor ne bi mogli igrati pasjanse.

Moderni trdi disk je mogoče res vse prej kot razburljiva komponenta računalnika, saj samo ždi tam in si zapomni stvari, gre pa vseeno za vrhunec tehnologije, ki se lahko mirno primerja z mikroprocesorjem, ki ga imate v sistemu. Minaturne dimenzije mehanske tehnologije, ki poganja te pogone, so krasno prikazane v prozornem ohišju Western Digitalovega diska Raptor X. Ko smo omenjeno škatlico dobili v uredništvo, je takoj pritegnila precej pozornosti, saj se je okoli mize hitro zgrnila množica, ki je z obučdovanjem opazovala majceno bralno/zapisovalno glavo, ki je skakala po plošči, kot prava baletka računalniške shrambe. Glava se namreč tako hitro premika, da je videti, kot bi bila na dveh mestih naenkrat. V srednjem veku bi na trdi disk nalepili umetne bradavice in ga zažgali na grmadi.

### Samo testiramo

**Trdi diski, ki smo jih uporabili za ta test, so od različnih proizvajalcev. Tako smo zagotovili, da so podatki res relevantni.**
**Vmesnik in RAID: pogoni Seagate (www.seagate.com)**
**Kapaciteta: pogoni Maxtor (www.maxtor.com)**
**Število vrtljajev: pogoni Western Digital (www.westerndigital.com)**
**Predpomnilnik: pogoni Western Digital (www.westerndigital.com)**
**Posebna zahvala gre Hitachiju GST za anatomijo trdega diska.**

Prav težko je verjeti, da skromni trdi disk letos praznuje abrahama. Davnega leta 1956 je bil predstavljen prvi komercialno dostopen trdi disk, IBM 350 RAMAC. Ta je imel kapaciteto 5MB (to je bilo takrat skoraj nezaslišano veliko), podatki pa so se shranjevali na 30 24-palčnih diskov, tako da je bil disk velik približno kot povprečno velika kopalnica. Trajalo je kar do zgodnjih 70. let, da so bili strojni principi, ki se še danes uporabljajo, implementirani v IBM-jev prelomni trdi disk, legendarni Winchester.

Kot velja za večino tehnologije, so se proizvajalci trdih diskov z leti združevali, tako da je zdaj na trgu manj podjetij, saj so jih z leti pohopsala večja podjetja. Maxtor je padel zadnji – letos ga je kupil Seagate –, so pa diski DiamondMax še vedno na voljo. Danes je torej ostalo pet podjetij, ki vodijo razvoj trdih diskov:

**"Proizvajalci so se z leti združevali, zato je zdaj na trgu manj podjetij, ki proizvajajo trde diske"**

Western Digital, Seagate/Maxtor, Samsung, Toshiba (ki se osredotoča na trde diske za notesnike) in seveda Hitachi, ostanek IBM-jevega oddelka za trde diske.

Vsak od omenjenih proizvajalcev vsakih nekaj mesecev predstavi nove modele z vse bolj kompleksnimi specifikacijami in akronimi, tako da je odločitev za primeren trdi disk izjemno težka, tudi za še tako izkušene in tehnološko zelo dobro podkovane uporabnike računalnikov.

## PRAVE ZVEZE

Prva lastnost, o kateri je potrebno razmisliti, je vmesnik, torej način, na katerega je trdi disk povezan z osnovno ploščo. Obstajata dve vrsti vmesnikov, Serial ATA (SATA) in paralelni ATA (PATA). Na začetku je bila beseda, in beseda je bila IDE. Če smo tehnološko čisto natančni, gre za akronim (Integrated Drive Electronics). Gre za trakovno povezavo, kot je tista, ki se kot ploščata kača vije iz zadnje strani optičnega pogona. Leta 2003, ko se je prvič pojavil SATA, je bil IDE preimenovan v PATA, ki bolje označuje način, na katerega se podatki prenašajo prek vmesnika. Široki kabel namreč prenaša podatke do krmilnika in od njega po istih večsmernih kanalih. To žal vodi do interference v prenosu podatkov in je zato škodljivo.

Pri SATA se podatki prenašajo po dveh ločenih kanalih, s čimer je manj možnosti, da bi prihajalo do interference. Kabli so tudi veliko tanjši, saj imajo samo sedem nožic, medtem ko jih imajo standardni kabli IDE kar dvajset. Tako lahko zdaj v računalnik namestite več diskov, zaradi manjših kablov pa je neprimerno manj težav.

Povezava pa ni edina prednost diskov SATA, saj ta omogoča znatno hitrejši prenos podatkov. Pospešeni način (tako imenovani burst mode) je najhitrejši način prenosa podatkov iz internega predpomnilnika diska do procesorja. Hitrejši kot je ta omenjeni pospešeni način, več informacij je mogoče prenesti po povezavi, kar je vsekakor uporabno pri poganjaju več procesov. Diski PATA so omejeni na pospešeni način 133MB/s, vmesnik SATA pa lahko prenaša podatke s hitrostjo od 150MB/s do skoraj neverjetnih 600BMB/s.

Pri iskanju novega trdega diska pa je dobro, če poznate še eno informacijo: diski SATA prve generacije so samo diski PATA, ki so bili na nov vmesnik priključeni prek mosta. Zato ti diski niso tako hitri kot nativni diski SATA. Če iščete nov disk, ker bi radi pospešili sistem, poiščite torej nativni disk SATA.

Naslednji korak v evoluciji vmesnika je bil razvoj SATA II, včasih imenovanega tudi SATA300 ali 3,0GB/s. Oznaka se nanaša na pospešeni način prenosa, ki znaša okoli 300MB/s. Da bi disk SATA II deloval tako

## TO JE RAID

### Želite poznati prednosti in pomanjkljivosti polj z več diski? Preberite ta okvirček

**RAID je bil formalno definiran v razpravi, ki je nosila naslov "A Case for Redundant Arrays of Inexpensive Disks (RAID)". Kasneje, verjetno kot odziv na to, da akronim ne zveni prav nič tehnično, je bilo ime spremenjeno v Redundant Array of Independent Disks (mimogrede, v dobesednem prevodu "raid" pomeni roparski, plenilski napad).**

**Izvirno je bil RAID razvit zato, da bi bilo mogoče starejše, tehnološko manj napredne pogone združiti v en sam navidezni pogon z višjo kapaciteto in zmogljivostmi. Danes boste takšna polja več diskov običajno našli v strežnikih in tu in tam tudi v naprednejših domačih računalnikih.**

**Obstaja več vrst polj RAID, od enostavnih identičnih kopij zagonskega diska do kombinacije več pogonov v eno samo gigantsko shrambo za podatke. Glede na to, da zahtevnejših polj domači uporabniki ne potrebujejo, se bomo tokrat osredotočili na dve, in sicer tako imenovana Striping in Mirroring.**

**Striping (delitev) oziroma RAID 0 je način za krajšanje časa, ki je potreben za zapisovanje podatkov na določen disk. Če uporabljate dva diska (ali več), delitev deluje tako, da razbije datoteko na dva enaka kosa in jo istočasno zapiše na dva diska v polju. V polju z dvema diskoma bi se tako 1GB velika datoteka zapisala v dveh kosih po 500MB na vsak disk, kar seveda pomeni, da bi bilo zapisovanje znatno hitrejše, kot če bi celo 1GB veliko datoteko zapisali na en sam disk. Tipična analogija bi lahko bilo denimo polnjenje kopalne kadi z dvema pipama, namesto z eno.**

**Težava pri polju RAID 0 pa je ta, da boste izgubili vse podatke, shranjene v polju, če odpove en sam disk. Na vseh ostalih diskih so namreč shranjeni samo deli informacij, tako da ni šanse, da bi jih obnovili brez drugega diska.**

**Poskok v zmogljivostih tudi ni tako visok, kot morda upate, še posebej, če bi radi pospešili čas zagona Windows. V bistvu se je na testih zagon Windows celo upočasnil. RAID 0 je prvenstveno zasnovan za pospeševanje dostopa do podatkov, kar mu vsaj uspeva.**

**Druga alternativa pa je tako imenovani Mirroring (zrcaljenje) oziroma RAID 1. Gre za način ustvarjanja varnostne kopije sistema, in sicer tako, da se podatki istočasno zapisujejo na dva pogona v polju, rezultat pa je seveda identična (zrcalna) kopija glavnega diska. Če odpove en disk, lahko sistem v trenutku postavite z zrcalnega diska. Cena za takšno varnost pa so seveda zmogljivosti, ker mora biti vsak podatek dvakrat zapisan. Če imate tri diske, pa lahko eksperimentirate s poljem RAID 5, ki je kombinacija lastnosti deljenja in zrcaljenja.**

| REZULTATI TESTOV | RAID 0 2X SEAGATE 7200.9 500GB | EN SEAGATE 7200.9 500GB |
|---|---|---|
| ZAGONSKI ČAS WINDOWS | 1min 26s | 55,7s |
| NAKLJUČNI DOSTOP (MANJ JE BOLJE) | 17,1ms | 13,4ms |
| OBREMENJENOST PROCESORJA | 2% | 2% |
| POVPREČNO BRANJE (VEČ JE BOLJE) | 85,5MB/s | 50,4MB/s |
| POSPEŠENI TOK (VEČ JE BOLJE) | 102,4MB/s | 249MB/s |
| ZAGONSKI ČAS BATTLEFIELD 2 | 13,1s | 13,1s |
| PRENOS 7GB DATOTEKE | 2min 7s | 2min 31s |

## ZAGON V TRENUTKU?

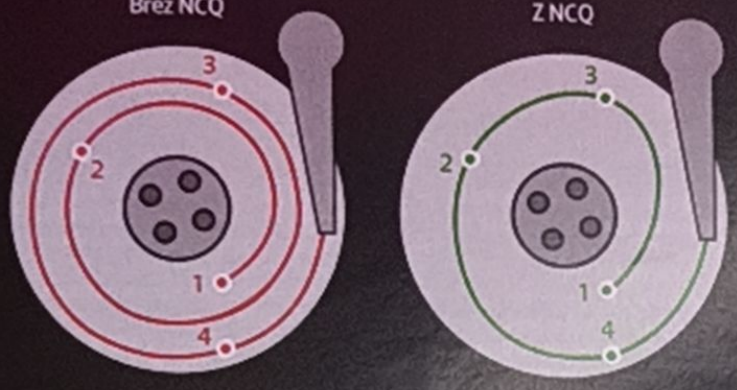
### Minaturni mehanski strojčki ali polprevodniška hramba. Kdo bo zmagal?

**Realistično gledano je ideja, da bi pomnilnik Flash ali polprevodniški disk kadarkoli prehitel standardne trde diske kot medij za hrambo podatkov, tako neverjetna, kot je neverjetno prenehanje vseh vojn na svetu. Kapacitete trdih diskov bodo le-te še kar nekaj časa držale v prednosti, ne glede na napredek v kapaciteti polprevodniških diskov. Danes že obstajajo polprevodniški diski z več deset gigabajtov kapacitete, a je cena odločno previsoka za navadne smrtnike, saj 32GB modeli stanejo tudi po, za denarnico morilskih, 300 tisočakov in več.**

**Gigabyteov i-RAM je neverjetno hiter, saj za hrambo uporablja kar pomnilnik DDR, a je trenutno dobavljiv le v kapaciteti 4GB, kar je danes smešno malo, saj komaj zadostuje za namestitev Windows, vsekakor pa nanj ne bi bilo mogoče namestiti Viste, ki si prisvoji neverjetnih 15GB prostora.**

**Microsoft pa se je združil s Samsungom in ta dva giganta skupaj razvijata hibridni pogon, ki bi naj bil popolnoma združljiv z Visto, ko bo ta končno ugledala luč dneva. Hibridni pogoni imajo več medpomnilnika (okoli 1GB) na polprevodniškem pomnilniku. To seveda pomeni, da se plošče ne bodo primorane stalno vrteti, ker se bo ta medpomnilnik uporabljal kot primarna hramba za podatke. Največja prednost hibridnega diska bo najverjetneje vidna pri zagonu.**

**Več o prihodnosti trdih diskov lahko preberete v tomesečni rubriki Vrhunci razvoja.**




# NATIVNO

## Tehnologija imenovana Native Command Queuing: pomoč, zavora ali večglava hidra?

**Skupaj s povezavami SATA smo dočakali tudi druge izboljšave, kot je na primer nativno razvrščanje ukazov (Native Command Queuing). NCQ je način naročanja seznama zahtev na trdem disku, da bi ta bolj učinkovito deloval. Namesto da bi disk izvrševal zahteve v zaporedju, kot se te predstavijo krmilniku, NCQ omogoča, da pogon vsak prenos podatkov izvede v zaporedju, ki odgovarja zaporedju, v katerem so zapisani podatki na disku, s čimer se seveda zmanjša pot, ki jo mora glava opraviti.**

**Ta funkcija zmanjša obrabo komponent diska in bi naj s tem zvišala tudi življenjsko dobo pogona in s tem seveda tudi integriteto podatkov, ki so na disku shranjeni. NCQ se najbolje obnese v strežniških sistemih, kjer se stalno zahteva veliko podatkov. Na enouporabniškem sistemu pa lahko NCQ celo zniža zmogljivosti, ker občasno nekoliko podaljša izvajanje posamičnih zahtev.**

**NCQ lahko na srečo tudi izklopite, in sicer na jezičku Properties v upravitelju naprav, če imate osnovno ploščo z naborom nForce 4, s tem pa lahko nekoliko zvišate zmogljivosti trdega diska. Če nimate nVidiinega nabora, pa je izklapljanje NCQ-ja precej bolj kompliciran opravilo.**

# VRTENJE

## Prepir zaradi hitrosti proti kapaciteti se odvija že dolgo. Kateri tabor bo zmagal?

**Zadnjih deset let je število obratov, ki jih plošče v disku naredijo v minuti, ždelo na 7.200, dokler Western Digital ni predstavil diskov z 10.000 obrati v minuti. Ko je bil prvič predstavljen, je bil najhitrejši na trgu, zaradi pomembnosti kapacitete in gostote zapisa pa je na račun le 36GB na ploščo zmogljivostno tacal za tekmeci.**

**Pred kratkim predstavljena modela Raptor X in Raptor 150 imata dvakrat višjo kapaciteto, tako da sta se spet uvrstila v sam vrh med hitrimi diski. Rezultati naših testov kažejo, da sta najhitrejša povsod, razen pri zagonu *BF2*. Dostopni čas znaša 8ms, kar je fenomenalno, enako fenomenalni pa so povprečni časi branja, ki so dejansko primerljivi samo s poljem RAID 0, ki smo ga namestili z dvema 500GB Seagateovima diskoma. Tudi zagon Windows je bil izjemen, saj je disk mirno prebil mejo 50s.**

**Cena za gigabajt pa žal ni tako rožnata kot zmogljivosti. Stane namreč svojih 67 tisočakov, kar pomeni, da boste za gigabajt odšteli skoraj 447 tolarjev. Zato v naši knjigi zmaga kompromis: Raptor X kot sistemski disk in kak drug disk z visoko kapaciteto kot glavna shramba za podatke.**

| REZULTATI TESTOV | WESTERN DIGITAL RAPTOR 150GB 10.000RPM SATA150 | WESTERN DIGITAL 160GB 7.200RPM PRI SATA150 |
|---|---|---|
| ČAS ZAGONA WINDOWS | 48,6s | 54,8s |
| NAKLJUČNI DOSTOP (MANJ JE BOLJE) | 8,1ms | 13,3ms |
| OBREMENITEV PROCESORJA | 2% | 1% |
| POVPREČNO BRANJE (VEČ JE BOLJE) | 78,2MB/s | 55,1MB/s |
| POSPEŠEN PRENOS (VEČ JE BOLJE) | 135,8MB/s | 130,7MB/s |
| ZAGON BATTLEFIELD 2 | 13,1s | 13,1s |
| PRENOS 7GB DATOTEKE | 2min 8s | 2min 38s |

hitro, boste seveda potrebovali osnovno ploščo z enim od novejših naborov, ki podpira prenos podatkov pri 300MB/s. Večina novih diskov pa je združljiva za nazaj, tako da jih lahko uporabljate tudi v starejših sistemih, le mostiček na disku je potrebno prestaviti. S tem boste seveda omejeni na pospešeni prenos okoli 150MB/s.

### DODATEN PROSTOR

Ko kupujete disk, je kapaciteta lahko pomemben faktor. Zahvaljujoč napredku pri branju in samem načinu hrambe, se kapacitete diskov stalno višajo.

Ena najpomembnejših inovacij zadnjih let je bil razvoj velike magnetoupornosti. Ta zviša gostoto podatkov, ki so shranjeni na disku, in sicer tako, da bralno/pisalni glavi omogoči zaznavanje veliko šibkejših signalov. Zasnovana je na odkritju, da postavljanje plasti nemagnetne kovine med dve feromagnetni plasti znatno zmanjša stopnjo upornosti pogona. To je prvi predstavil IBM sredi 90. let, od takrat pa se tehnologija uporablja v večini trdih diskov.

> **“Na račun napredka pri branju in samem načinu hrambe, se kapacitete diskov stalno višajo”**

Ko začnete stiskati bite podatkov na plošči preblizu skupaj in jih krčiti, kolikor je mogoče, pa se lahko žal zgodi, da magnetna zrnca, ki sestavljajo bit, hitreje izgubijo magnetni naboj. Še tako mikroskopsko majhne vibracije lahko v takem primeru žal povzročijo katastrofalno trajno izgubo podatkov, tako da postane shramba podatkov nestabilna. Temu pravijo “superparamegnetni učinek”, ki si je v slabih desetih letih prisvojil zajetne particije v glavah spoštovanih znanstvenikov, ki se ukvarjajo z razvojem trdih diskov, pa še vedno niso razvili dolgoročne rešitve.

Navpična hramba je ena od začasnih rešitev, ki lahko prepreči težave, povezane s supermagnetizmom. Prej so bila majcena zrnca shranjena vodoravno (položno); če so postavljena navpično, zavzamejo manj prostora, kar seveda pomeni, da jih je mogoče na manjšo površino spraviti veliko več, shramba pa je še vedno stabilna. Pri vodoravni obliki shranjevanja podatkov je dogovorjena meja stabilne kapacitete 100 – 150Gb na kvadratni palec (15,5 – 23,25Gb/cm²), pri navpičnem shranjevanju pa je kapaciteta znatno višja, zaj znaša tudi do 230Gb na kvadratni palec (35,66Gb/cm²).

Diski, na katere se podatki zapisujejo navpično, so že na voljo, rezultat te tehnologije pa sta na primer Hitachijev Travelstar 5K160, 160GB 2,5-palčni disk za notesnike, in gigantski Seagateov 750GB 3,5-palčni disk Barracuda 7.200.10 za namizne računalnike. Do konca letošnjega leta boste na straneh te revije že brali opise prvih terabajtnih diskov na trgu.

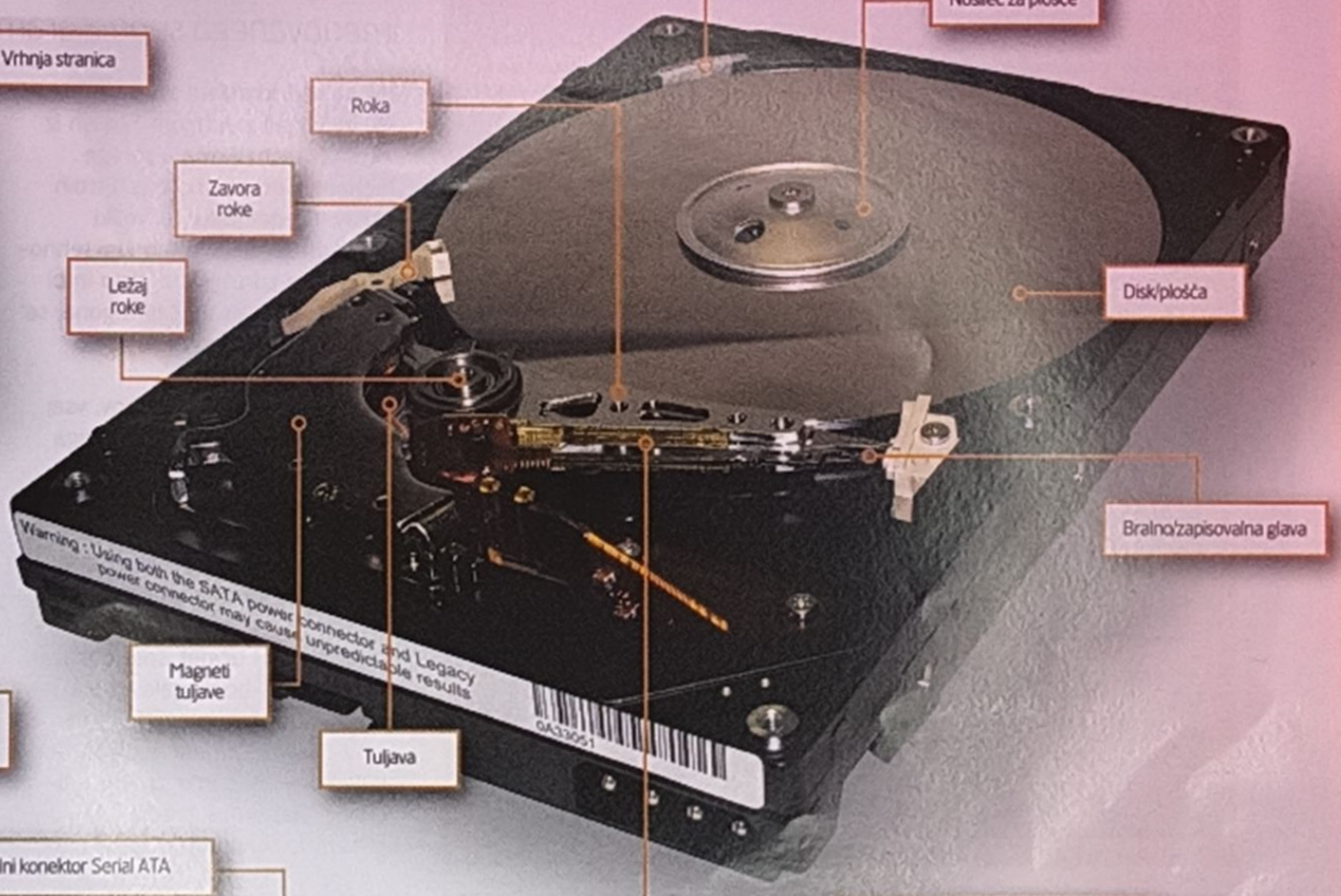
Kapaciteta pa ne vpliva le na količino podatkov, ki jih lahko shranite na trdi disk. Če je gostota zapisa na plošči večja, praktično ni več pomembno, kako hitro se vrtijo plošče v disku, saj bo v vsakem primeru bralno/pisalno glavo vsako sekundo prečkalo več podatkov. Z višjo kapaciteto torej z roko v roki hodijo tudi višje zmogljivosti. Preizkusili smo kar nekaj diskov z različnimi kapacitetami in v vseh testih prišli do zaključka, da so večji diski tudi hitrejši. Že samo pri zagonu Windows je bila denimo razlika med 500GB in manjšim, 160GB diskom kar 12 sekund, razlika v pospešenem načinu prenosa podatkov pa več kot 50MB/s.

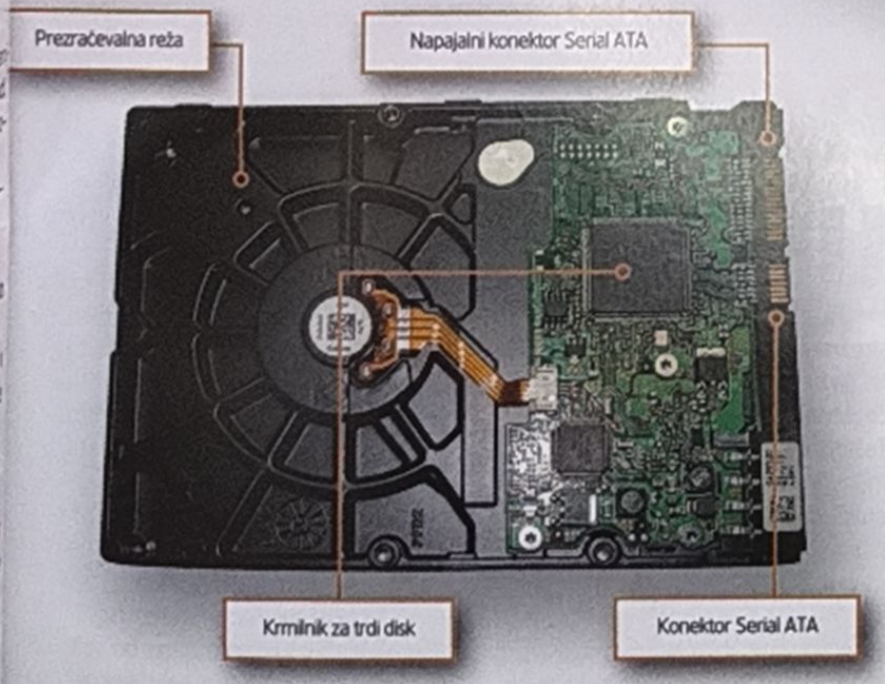
Če se vam torej zdi najpomembneje, da je prenos podatkov kar najhitrejši, se vam splača kupiti največji disk, ki si ga lahko finančno privoščite. To seveda vodi v vročo debato “kapaciteta proti obratom v minuti”. Ali je bolje imeti disk, ki se vrti z višjo hitostjo, ali disk z višjo kapaciteto? V testih smo ugotovili (oglejte si okvir Vrtenje za več informacij), da je najbolje imeti kak izjemno hiter disk za operacijski sistem, vse ostale podatke pa shranjene na cenejšem disku SATA300 visoke kapacitete.

Ko govorimo o trdih diskih, pa ne smemo pozabiti na zunanje diske. USB 2.0 in FireWire omogočata dovolj hiter prenost podatkov, da se takšno shranjevanje dejansko splača. Tudi če imate v računalniku že božjastno velike diske, se splača razmisliti o nakupu. Prej pa se seveda odločite, če vam je dovolj en sam računalnik ali pa mogoče potrebujete disk, na katerem boste prenašali podatke med domačim in službenim računalnikom. Če imate en sam računalnik, vam zunanji trdi disk ne bo veliko koristil. Prenos podatkov je vseeno počasnejši, poskus zagona operaci-

# ANATOMIJA TRDEGA DISKA

Pokukali smo v drobovje diska SATA, da bi točno odkrili, kateri sestavni deli so tisti, ki opravljajo težaško delo




**"Večina diskov se je v podobno obnesla pri nalaganju iger, saj je bila razlika med najhitrejšim in najpočasnejšim le sekundo in pol"**

jskega sistema z zunanjega diska pa je jalovo opravilo. Če delate na več računalnikih, pa vam lahko možnost shranjevanja večjih količin podatkov na različnih sistemih prihrani kar nekaj časa in živcev.

## FIREWIRE ALI USB 2.0?

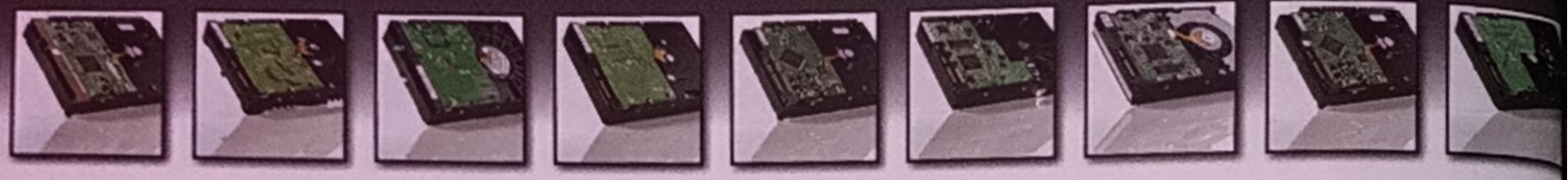
Pred časom je bilo veliko govora o prednostih vodila FireWire pred USB, zdaj, ko se je USB 2.0 že pošteno uveljavil, pa je med obema le malo razlik. Edina vidna prednost, ki jo ima FireWire, je pri nalaganju iger. Za test smo izbrali *Battlefield 2*, ki je zloglasen po počasnem nalaganju, pa se je prek FireWire zagnal le pičlo sekundo hitreje kot prek USB 2.0 (testirali smo z istim pogonom).

Smo pa ugotovili, da se je večina pogonov pri nalaganju iger obnesla skoraj identično, saj je bilo med najhitrejšim in najpočasnejšim le sekundo in pol razlike. Glede na to, da večina uporabnikov meni, da je disk tisti, ki upočasnjuje nalaganje igre, sklepamo, da je resnično ozko grlo prej pomnilnik ali procesor.

Dobro, pač kupujete nov trdi disk. S tem ni nič narobe. A kaj vam je storiti, če si ne morete privoščiti novega, polterabajtnega pogona? Lahko vam izdamo, da se širijo govorice, da je mogoče na disku odkleniti več prostora. Za več informacij si oglejte **tinyurl.co.uk/e3zi** ali pa pokukajte v tokratno glavno temo revije *PCFormat*, kar bo gotovo najhitrjša varianta, saj revijo že držite v rokah.

## DIRKA ZA PROSTOR

Preden gre trdi disk v pregled pri proizvajalcu, je njegova kapaciteta v bistvu neznanka. 200GB pogon je lahko fizično identičen 320GB, a je prestal le kvalifikacije za 200GB. Za diske velja isto kot za procesorje (nekateri omogočajo odklepanje frekvence), tako da lahko na disku odklenete dodatne sektorje. Tega početja vam sicer ne moremo priporočati, saj lahko na ta način okvarite podatke, ki so že na disku, zato vsekakor naredite varnostno kopijo celotnega diska, preden se lotite česa podobnega. Da ne boste rekli, da vas nismo opozorili.



## VMESNIŠKI DEMONI

### Kateri kabli so najprimernejši za vas? Interni, zunanji, SATA ali PATA?

**Odkar se je Serial ATA prebil v ospredje, je IDE oziroma Parallel ATA vse bolj potisnjen v ozadje. PATA omogoča veliko nižji pospešen tok podatkov in zato nižje hitrosti prenosa, široki kabli pa zavzemajo vse preveč prostora v ohišju in s tem ovirajo pretok zraka.**

**SATA je nov frajer v ulici, ki ponuja znatno hitrejše delovanje na vseh področjih. Zagonski časi so krajši, pospešen tok pa je veliko zajetnejši, še posebej pri SATA 300, kar seveda omogoča dostop do znatno večje količine informacij v istem času.**

**Dodatna prednost SATA je, da je zdaj veliko enostavneje v sistem namestiti več diskov.**

**Vmesniki za zunanje naprave (USB in FireWire) se preprosto ne morejo kosati z internimi vmesniki, razen seveda po kapaciteti in prenosljivosti. Prenos datotek običajno traja tudi dvakrat dlje kot pri standardni povezavi SATA, in celo pri standardni povezavi PATA.**

**Če vaša osnovna plošča podpira vgradnjo diskov SATA, se torej vsekakor odločite za disk SATA300/SATA II. Zaradi znatno hitrejšega prenosa podatkov so takšni diski veliko boljša izbira kot diski na kateremkoli drugem vmesniku. Tudi če vaša osnovna plošča slučajno ne podpira popešenega toka pri 300MB/s, lahko diske SATA 300 mirno prepričate, da bodo delali pri 150MB/s.**

## PREDPOMNJENJE

### Kako lahko predpomnilnik diska vpliva na sistem?

**Od 80. let imajo vsi trdi diski vgrajen procesor na vezju za disk, ki nadzoruje samo napravo in vmesnik. Ta procesor trdega diska ima lasten pomnilnik, ki mu pravimo tudi predpomnilnik diska. Ta se uporablja za shranjevanje podatkov v bitih, ki se berejo in zapisujejo na disk.**

**Predpomnilnik zagotavlja, da disk in računalnik pravilno komunicirata, in nadzoruje prenos podatkov. Danes imajo diski 8 ali 16MB predpomnilnika, zato nas je seveda zanimalo, če je med obojimi kakšna razlika. Izbrali smo dva 250GB Western Digitalova diska, ki sta bila identična v vseh lastnostih, razen v velikosti predpomnilnika, da bi ugotovili, zakaj toliko hrupa. Cenovno se diska le malenkostno razlikovala, saj oba, WD2500JS in WD2500KS, staneta nekaj več kot 20 tisočakov.**

**Isto bi lahko rekli tudi za zmogljivosti. Rezultata v *HD Tach* sta bila skorajda identična, edina prednost dvakrat zajetnejšega predpomnilnika pa je bil komaj tri sekunde hitrejši zagon sistema Windows in 15 sekund hitrejši prenos 7GB velike datoteke.**

| REZULTATI TESTOV | WD2500JS 250GB 8MB PREDPOMNILNIKA | WD2500KS 250GB 16MB PREDPOMNILNIKA |
|---|---|---|
| ZAGON WINDOWS | 54,6s | 51,8s |
| NAKLJUČNI DOSTOP (MANJ JE BOLJE) | 13,3ms | 13,4ms |
| OBREMENITEV PROCESORJA | 1% | 1% |
| POVPREČNO BRANJE (VEČ JE BOLJE) | 55,2MB/s | 55,5MB/s |
| POSPEŠENI TOK (VEČ JE BOLJE) | 168,8MB/s | 170MB/s |
| ZAGON BATTLEFIELD 2 | 13,1s | 13s |
| PRENOS 7GB DATOTEKE | 2min 29s | 2min 14s |

## ZAPIS PRIHODNOSTI

### Kje in kako bo pristal trdi disk, zdaj, ko je navpično shranjevanje podatkov prebilo mejo tako imenovanega superparamagnetnega učinka?

**Pred kratkim smo** se pogovarjali z Johnom Foxom iz Hitachi Global Storage Technologies o prihodnosti trdih diskov. Glede na to, da veliki Microsoft že dela na hibridni tehnologiji, ki bo združljiva z Visto in bi naj znatno skrajšala čas zagona, se nam je takšno vprašanje zdelo izjemno pomembno.

Prava prihodnost diskov, vsaj sodeč po besedah Hitachijevega predstavnika, pa se skriva nekje drugje. Dejanska gostota zapisa bi naj kmalu znašala več tisoč gigabitov na kvadratni palec. Navpično zapisovanje seveda omogoča le omejene kapacitete, saj bo superparamagnetni učinek spet pokazal zobe, zato se bo morala kmalu pojaviti nova tehnologija.

V naslednjih petih letih bi morali dočakati tako imenovano tehnologijo Patterned Media. Glavni koncept te tehnologije je zamenjava več sto miniaturnih magnetnih zrnc, ki sestavljajo bit, z enim samim večjim zrnom za en sam bit. Medij bo fizično "vzorčen" z "otoki", ki bodo zasnovani za hrambo vsakega bita, rezultat tega pa bo bolj enotna pokritost plošče. Zaradi večje stabilnosti strokovnjaki predvidevajo, da bi se naj gostota zapisa na takšnih diskih podvojila v primerjavi s konvencionalnimi mediji.

V nekoliko bolj oddaljeni prihodnosti bomo dočakali tudi termično podprto zapisovanje, ki bi naj integriralo možnosti optičnega in magnetnega zapisovanja v same bralno/pisalne glave. Rezultat tega so potencialno visoka temperatura, nizka koercitivnost pri zapisovanju in visoka koercitivnost pri sobni temperaturi. To v osnovi pomeni, da bo zapisovanje enostavnejše pri višjih temperaturah in da bo medij veliko stabilnejši in nespremenljiv pri normalni temperaturi.

## RAZSODBA

**Upamo, da se vam** čudaški svet akronimov za trde diske ne zdi več tako zapleten.

Prednosti na račun posebnih, strežnikom namenjenih inovacij, kot je NCQ, bi morali jemati malce z rezervo, če iščete disk za domač računalnik. Takšne pogruntavščine so odlične za masivne strežnike, če imate novejši disk v domačem računalniku, pa poskrbite, da bo NCQ izklopljen, če želite iz iger potegniti nekaj več.

Tudi RAID je podobno nenavdušujoča "novost". Višanje zmogljivosti pri deljenju podatkov na dva diska je po našem mnenju zanemarljivo, razen za uporabnike, ki na tak način povežejo dva starejša diska. Če vas skrbi varnost podatkov, pa je zrcaljenje, torej RAID 1, dobra naložba za miren spanec, saj se samodejno ustvarjajo kopije vaših podatkov.

Najbolj pa nas je presenetilo odkritje, da predpomnilnik le malenkostno vpliva na zmogljivosti diska. Pričakovali smo, da bodo razlike med diski z 8 in 16MB predpomnilnika znatno večje. Glede na to, da je tudi razlika v ceni minimalna, pa vam vseeno priporočamo, da kupite disk z več predpomnilnika, ker je ta pri večini opravil tudi vsaj nekoliko hitrejši.

Izjemno hiter disk z neverjetnim številom obratov v minuti je idealen, če želite sistem hitro zaganjati, zato si vsekakor oglejte modele, kot je na primer serija Raptor z 10.000 obrati v minuti. Glede na to, da kapacitete takšnih diskov niso ravno zavidljive, se pa ne obnesejo najbolje kot naprave za splošno hrambo podatkov. Če takšnemu disku pridružite kak Seagateov 750GB model, ki za hitrost kompenzira s kapaciteto, pa bo vaš sistem veselo prežvečil kakršnekoli podatke, ki mu jih boste servirali. PCF

# ZA KATERO STRAN SE BORIŠ?

## ŽE V PRODAJI

WWW.SPLINTERCELL.COM

18+
www.pegi.info

XBOX
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
MOBILE VERSION
gameloft.com

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier icon, Ubisoft, Ub.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. TM, ®, and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires Internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.

UBISOFT

VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFI

www.digitalnakamera.
tel 02 330 33

# Digitalna Kamera

Revija za sodobnega fotografa

## NOVA ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

## VSEBINA REVIJE

- TEKMOVANJE ZA FOTOGRAFA LETA 2006 – BOGATE NAGRADE
- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- RAZVIJTE SVOJE FOTOGRAFSKO OKO
- OPISI NOVIH FOTOAPARATOV
- PROFIL: OSKAR KAREL DOLENC
- DIGITALNA OBDELAVA SLIK

## OBŠIRNA NASLOVNA TEMA: ZAJEMITE SVET V GIBANJU

BREZPLAČEN CD-ROM

FOTOGRAFIRANJE JESENSKIH POKRAJIN IN SVETLOBNIH UČINKOV, NOVA OPREMA, FOTOGRAFIJE BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...

# DNEVNIK NEKEGA KRIMINALCA

**Živijo, dragi dnevnik!**

Že nekaj časa ti nisem pisal, ker sem imel polne roke dela. Vem, da ni lepo, da te takole zanemarjam, ampak kar naenkrat sem dobil goro dela. Veš, ta odločitev, da ti redno pišem, mi zelo pomaga, pravi moj terapevt. Vendar pa se mi zadnje čase spet dozdeva, da me v moji državi preganjajo. Ne morem izgubiti občutka, da me venomer nadzorujejo, omejujejo in kratijo moje pravice. Pra... ne, ne smem. Počakaj, vrnem se takoj, moram sprostiti jezo na produktiven način.

No, sem že nazaj. Tale terapevtova ideja z dviganjem uteži za sproščanje jeze pa je bila res odlična. Edino, kar me skrbi je moja garderoba, ker mi postajajo vse majice premajhne. Imam pa po novem res mišičasto postavo.

Danes sem bil v računalniški trgovini in opazil, da zmanjkuje medijev. Nekdo jih je pred mano kupil kar 2000. Očitno je na dopustu naredil goro posnetkov in si jih bo shranil za vekomaj. Ko sem hotel kupiti medije, pa so mi povedali, čemu je nastala gneča. Država si je izmislila nov način kako kaznovati kriminalce. Sedaj bomo pri nakupih medijev, spominskih kartic, trdih diskov, tiskalnikov, faksov papirja plačevali različnim agencijam, ki varujejo avtorske pravice v naši državi. Kar naenkrat bo vzdrževanje tebe, dragi dnevnik, postalo precej dražje. Ne morem si pomagati, da se mi ne bi zdelo, da je ta odločba napačna. Izdelala pa jo je vlada RS! PRA...! Ne, ne smem. Počakaj, kmalu se vrnem.

Pa sem spet nazaj. Pravkar se mi je strgala majica. Moja najljubša, tista z atomom na prsih. Pa nisem jezen, ker sem se pravkar domislil fantastične ideje. Glede na to, da si ti, moj dragi dnevnik, avtorsko delo, ki ga shranjujem na pomnilniško kartico, mi bodo avtorske agencije dolžne plačati zate! Kako fino, pišem, da se počutim bolje, pa še plačali mi bodo za to. Obljubim, da ti bom zdaj še bolj pogosto pisal!

## Sublimacija

**Tiskanje fotografij se lahko igrate na različne načine – oglejte si najboljšega** **str. 40**

## PCFormat -ovi strokovnjaki

**ANDREJ POTOČNIK**
Razmišlja, da bi se odvadil hrane, ker bi smrtno resno rad kupil računalnik, ki stane več od porscheja.

**UROŠ JAUŠOVEC**
Ko ga je prijelo, da bi kupil nov računalnik, je raje sedel v kot in čakal, da bi ga minilo. Žal mu ni uspelo.

**BARBARA BANOVIČ**
Skoraj smo jo izgubili, ker nismo niti opazili, da se je zagozdila v kup računalniških ohišij.

**ALJOŠA HANCMAN**
Pretiraval je s testiranjem telefona in se je prepozno spomnil, da bo račun čisto previsok.

**TOMAŽ KOTNIK**
Skoraj je pozabil, da mora kaj napisati, ker je bil prepričan, da je na Maribor vrgel jedrsko bombo.

**GREGOR MRAZ**
Celo pisarno je oblepil s slikami svoje punce, ki jih je natisnil med testiranjem tiskalnikov.

### SISTEM OCENJEVANJA

**0-19%** Neuporabno ali popolnoma zanič.
**20-49%** Zametki ideje, ampak vseeno slabo
**50-69%** Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
**70-79%** Dobra oprema vendar ne nujen nakup
**80-89%** Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
**90+** Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

### Tehnična plat

**1. PCF laboratorij**
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

**2. Izbor uredništva**
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

**3. Dober nakup**
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

**4. Radi bi slišali vaše mnenje**
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

## PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

## v tej številki


str. 40 Sublimacijski tiskalniki
str. 46 Črnilni tiskalniki
str. 51 Logitech G25
str. 52 Sapphire X1650 Pro
str. 52 DFI Infinity NF Ultrall-M2
str. 53 MSI NX7600GT Diamond Plus
str. 53 iHome iH5R
str. 53 Zalman ZM-NC1000
str. 53 Antec TP3-630 Trio
str. 54 Zen Vision W
str. 55 Akasa Integral/LAN
str. 55 Sapphire Pure Element AM2
str. 56 Fujifilm FinePix F30
str. 56 Sony Alpha A100
str. 57 Sony Ericsson K608i
str. 57 Trust 8-in-1
str. 58 Ohišja ATX

# Čisto sublimno

**Ali lahko sublimacijski tiskalniki premagajo črnilne pri tisku manjših slik? *PCFormat* odloči bitko v prid... koga? Kmalu vam bomo razkrili**

**Ko želite posnete fotografije** prijeti v roko, obesiti na steno ali zalepiti v album, so črnilni tiskalniki malce podobni Forrestu Gumpu: čokolade sicer ne ponujajo, a nikoli ne veste, kaj boste dobili. Kvaliteta natisnjenih fotografij je lahko čisto naključna, stroški za črnila pa so pogosto prav neprijeten šok. Seveda velja, da vas bo fotografija stala več, če nanjo nanesete več črnila, tako da lahko barvno močno nasičene ali temne fotografije stroške še dodatno dvignejo. Sublimacijski tisk je veliko manj presenetljiv.

Namesto kartuš s črnilom, sublimacijski tiskalniki uporabljajo trakove, ki se običajno dobijo v paketih, skupaj s papirjem. Paket 50 kosov papirja s pripadajočo kaseto s trakovi, omogoča tiskanje 50 fotografij – nič več in nič manj, zato boste vedno vedeli, kakšno je stanje tiskalnika. Če tak paket na primer stane pet tisočakov, vas bo ena fotografija olajšala za sto tolarjev, ne glede na to, koliko barv je na njej. Če kupite večji paket (takšne ponuja veliko proizvajalcev), je cena zanjseveda nižja, s čimer se zniža tudi cena tiska ene fotografije, včasih celo za tretjino. Sublimacijski tisk je tako lahko znatno cenejša možnost kot uporaba črnilnega tiskalnika. V nekaterih primerih lahko za tisk fotografij prihranite kar 50%.

## KAKO DELUJE

Vsi črnilni tiskalniki, pa naj gre za HP-jeve termalne črnilne modele, Epsonov piezo-električni sistem ali Canonove naprave Bubble Jet, delujejo tako, da brizgajo drobcene kapljice črnila na papir. Sublimacijska tehnologija je popolnoma drugačna. Ti tiskalniki imajo trak, ki je enako širok kot papir, na katerega tiskate, razdeljen pa je v štiri dele po dolžini. V prvih treh delih je po ena barva, s katerimi je mogoče poustvariti celoten barvni spekter.

V večini primerov se papir med tiskanjem štirikrat "sprehodi" skozi tiskalnik. Pri prvih treh prehodih se primerna količina vsake barve s termičnim procesom zapiše na papir. Tako dobite primerno barvo in svetlost vsake pike na sliki, zato je seveda izjemno pomembno, da je sistem za pomikanje papirja natančno poravnan za vsak prehod, da ne bi prihajalo do napak pri tisku. V zadnjem prehodu se na sliko nanese zaščitna plast, ki jo ščiti pred poškodbami zaradi vlage in svetlobe. S tem je slika seveda primerno obstojna. V praksi se je pokazalo, da slike, natisnjene s sublimacijskimi tiskalniki, zagotovljeno ne zbledijo v več kot sto letih. Na tem področju sublimacijski tiskalniki pošteno prekašajo svoje črnilne brate.

Če nimate namena tiskati fotografij, ki bi bile večje od razglednic, vam lahko sublimacijski tiskalnik zagotovi natančne in kvalitetne rezultate za razumno ceno potrošnega materiala. Kot pri vseh napravah, pa tudi za sublimacijske tiskalnike velja, da so nekateri boljši od drugih, zato se nam pridružite v iskanju tistega najboljšega. **PCF**

## Samsung SPP-2040

**Ok. 24.000 SIT (100€)** **87%**

**Proizvajalec** Samsung **Na spletu** www.samsung.com

SPP-2040 za zahtevan denar ponuja ogromno, zato je tudi stal skoraj dvakrat več, ko je prvič prišel na trg. Cene teh tiskalnikov se danes gibljejo okoli 24.000 SIT, kar je res dobra kupčija. V tiskalnik je vgrajen svetel in oster dvo-palčni zaslon, družbo mu pa dela še čitalec pomnilniških kartic, ki podpira praktično vse kartice na trgu. Če k temu prištejemo še podporo za PictBridge in paket Bluetooth, je jasno, da ima tiskalnik neverjeten potencial.

Vsestranskost tiskalnika je vidna tudi v izjemnem sistemu menijev, ki omogoča široko paleto popravkov za slike. Vzemimo za primer Colour Mode: ta omogoča tiskanje slike z normalniki barvami, črno-belo, sepija, antični tisk in žive barve, ponuja pa še filtre za popravljanje barv in odtenkov. Na voljo so tudi možnosti popravljanja ostrine in svetlosti.

Na našem testu se je pokazalo, da so barve na natisnjenih slikah jasne in žive, toni kože pa so bili realistični. Ločljivost 300dpi sicer ni najvišja, a so natisnjene fotografije ostre, kvatiteta slik pa je impresivna. SPP-2040 ni hiter, saj potrebuje okoli 75 sekund za "prvo stran", pri tiskanju več fotografij pa je povprečen čas tiska ene fotografije 10x15cm trajal približno minuto. Edina pomanjkljivost tega Samsungovega tiskalnika je, da se na slikah nekoliko pogosteje pojavlja prah, tako da prihaja do popačenj.

## KAKO SMO TESTIRALI

### Iskanje najboljših rezultatov

Natančnost je v barvni fotografiji izjemno pomembna. Preverili smo rezultate tiska z vsakim tiskalnikom in jih primerjali s sliko na barvno kalibriranem monitorju in natančno ugotavljali, kakšne so barve in razpon tonov (svetlost in kontrast). Tiskali smo najrazličnejše fotografije, od klasičnih testnih slik do "realnih" fotografij, kot so živobarvni posnetki dirke Formule 1 kontrastni (in manj kontrastni) krajinski posnetki, fotografije plaže in portreti z ljudmi različnih barv in tonov kože. Poleg barv in kontrasta smo si natisnjene slike ogledali tudi pod povečevalnim steklom, da smo ugotovili, kako ostre so. Na slikah, natisnjenih s sublimacijskimi tiskalniki, se namreč rade pojavljajo svetle pike zaradi prahu in drugih delcev, ki se pretihotapijo v sistem za pomikanje papirja, zato smo seveda preverili tudi to. Za konec pa smo našim očem zaupali nalogo subjektivnega ugotavljanja kvalitete in enakomernosti premaza na fotografijah.

## PREIZKUŠENO!

Sublimacijski tiskalniki, ki so se v tem primerjalnem testu za nas trudili tiskati čim bolj kvalitetne fotografije

**Samsung SPP-2040**
**Ok. 24.000 SIT**
Samsungov model je najcenejši na testu, omogoča neposredno tiskanje, ima dva palca velik zaslonček za predogled in vgrajen čitalec pomnilniških kartic.

**Sagem Photo Easy 110**
**Ok. 25.000 SIT**
Stane več kot Samsungov model, deluje pa nekoliko skopo, saj nima zaslona ali čitalca kartic. Res pa je, da ima vmesnik IrDA, tako da omogoča neposredni tisk iz mobilnih telefonov.

**Canon Selphy CP710**
**Ok. 32.000 SIT**
CP710 je na pogled simpatičen, lepo oblikovan in hiter. Idealen je za neposredni tisk, pri podjetju Canon pa omogočajo tudi nakup paketa z baterijo za tiskanje, ko ste na poti.

**Olympus P-11**
**Ok. 35.000 SIT**
Robustni P-11 deluje profesionalno in je najhitrejši v skupini, saj nekatere modele prehiti za kar dvakrat. Res pa je, da ne pozna možnosti neposrednega tiskanja.

**HiTi S400**
**Ok. 53.000 SIT**
Tiskalniki HiTi so že dolgo v vrhu sublimacijskega tiska, novi S400 pa je odlično oblikovan, ima daljinski krmilnik in celo goro uporabnih orodij za optimizacijo slik.

## Sagem Photo Easy 110

**Ok. 25.000 SIT (104€)** **65%**

**Proizvajalec** Sagem **Na spletu** www.sagem.com

Sagem je podjetje, ki je dobro znano uporabnikom mobilnih telefonov, zato nas ni presenetilo, da ima Sagem 110 vgrajen vmesnik IrDA za neposredno tiskanje iz primerno opremljenih telefonov s fotoaparati. Če bi želeli razširiti možnosti za povezovanje, je mogoče dokupiti tudi vmesnika Blutetooth ali WiFi, ki pa seveda nista ravno do denarnice prijazna.

Kot večina sublimacijskih tiskalnikov, je tudi tale Sagemov model precej majhen, a se njegove dimenzije skoraj potrojijo, ko dodate podajalnik za papir, brez katerega tiskalnika seveda ni mogoče uporabljati. Sistem menijev je uporabniku prijazen in enostaven za uporabo, razlog za to pa je verjetno sama enostavna zasnova tiskalnika. Zaman boste iskali vgrajen čitalec pomnilniških kartic ali zaslon za predogled slik, zato boste za neposredni tisk omejeni na fotoaparate s podporo za PictBridge in povezavo IrDA za mobilne telefone. Obstaja nekaj zanimivih dodatnih funkcij, kot sta na primer nastavitev Crystal Image za fino prilagajanje barv, kontrasta in ostrine, ter orodje za odstranjevanje rdečih oči. Res pa je, da bi bile takšne funkcije veliko uporabnejše, če bi bil sam tiskalnik zasnovan za bolj samostojno delo. Glede na to, da je cenejši Samsungov model opremljen z vsem, kar temu manjka, ga ne moremo ravno priporočiti.

Kvaliteta natisnjenih slik je dobra, ne pa tudi odlična. Na naših testih svetle fotografije niso bile tako žive, kot bi pričakovali, isto pa se je pokazalo pri tonih kože. Za Sagemov model ne moremo trditi, da je slab, a v primerjavi z drugimi ne upraviči cene, čeprav ta ni visoka.

## Canon Selphy CP710

**Ok. 32.000 SIT (133€)** **80%**

**Proizvajalec** Canon **Na spletu** www.canon.com

Kljub temu da je majhen in lahek, je CP710 resnično solidno izdelan tiskalnik, ki ponuja soliden nabor možnosti za zahtevano ceno. Med temi je tudi vgrajen čitalec pomnilnniških kartic, ki lepo dopolni PictBridge in vrata USB ter intuitiven sistem menijev in barvni zaslon, tako da lahko možnost neposrednega tiskanja res dodobra izkoristite. Vsaj v teoriji. V praksi je pa tako, da je palec in pol velik zaslon malce premajhen, na testu pa čitalec kartic ni bil ravno pri volji, da bi prepoznal datoteke JPEG, ki smo jih na kartico kopirali z računalnika. Veliko bolj so ga zanimale fotografije, shranjene v primerni strukturi map, kot jih ustvarijo digitalni fotoaparati, kar se nam zdi malce nesmiselna, če ne celo čudna omejitev.

Vsekakor pa se nam je zdelo izjemno zabavno, da se tiskalnik pošteno potrudi pri tisku dejanskih razglednic, skupaj s črtami za naslov, okvirjem za znamko in drugimi elementi na hrbtni strani slike. To pa še ni vse. Dokupiti je namreč mogoče dodaten podajalnik za papir, ki repertoar tiskalnika razširi še na tisk 10x20cm velikih fotografij, ne le na 10x15cm. Med drugo dodatno opremo spada še akumulatorski paket z litijionskimi baterijami, ki omogoča tiskanje na poti.

Kvaliteta fotografij je na nivoju, ki smo ga od Canona že vajeni, a če smo čisto iskreni, je tiskalnik občasno kazal težnje k tisku fotografij z modrim nadihom, kar je v večini primerov čisto sprejemljivo, a tonom kože ne dene najbolje.

## Olympus P-11

**Ok. 35.000 SIT (146€)** **85%**

**Proizvajalec** Olympus **Na spletu** www.olympus.com

Vredno ogleda PCFormat

Pogosto slišimo argument, da se je za najboljšo kvaliteto fotografij najbolje držati fotografskega podjetja. Olympus P-11 da temu argumentu še dodatno težo, saj daje občutek, da gre za tiskalnik, namenjen resnim profesionalcem, ne pa za kos opreme, ki bi bil namenjen domačemu tisku fotografij. Poleg tega, da je izjemno lično oblikovan, nam je všeč tudi to, da podajalnik za papir trdno sedi v samem tiskalniku, tako da velikosti tiskalnika ni potrebno podvojiti ali celo potrojiti, ko bi želeli kaj natisniti. Edina stvar, na katero bodite pozorni, je dvigovanje tiskalnika na stranicah. Leva stranica se namreč popolnoma dvigne, ker se pod njo namesti trak za tiskanje.

V oko pa nam je padla resna pomanjkljivost P-11, in sicer ta, da nima vgrajenega čitalca pomnilniških kartic in zaslona, tako da je tiskanje mogoče samo prek PictBridge ali, kar je še najbolje, prek PC-ja. To pomanjkljivost pa mu lahko odpustimo, in sicer iz dveh razlogov. Prvi je ta, da je tiskanje neverjetno hitro za sublimacijski tiskalnik, saj je hitrejši tudi od marsikaterega črnilnega tiskalnika. 10x15cm velike fotografije so bile namreč natisnjene v pičlih 35 sekundah. Druga možnost, s katero se tiskalnik odkupi, pa je kvaltiteta tiska, ki je preprosto osupljiva.

Na testu so bile barve (žive barve in toni kože) na natisnjenih slikah čisto vsakič noro natančne. Če bi dlakocepili, bi se lahko obesili na dejstvo, da so bile nekatere fotografije malenkost preveč kontrastne, a ima večina uporabnikov raje več kontrasta kot mrtve slike.

## HiTi S400

**Ok. 53.000 SIT (221€)** **92%**

**Proizvajalec** HiTi **Na spletu** www.hi-ti.com

Izbor uredništva PCFormat

Dolga leta je HiTi postavljal standarde na področju sublimacijskega foto-tiska, v zadnjem času pa ga je začelo dohitevati kar nekaj drugih proizvajalcev. S400 bi naj tehtnico spet prevesil v prid tega podjetja. V tiskalnik je vgrajen nov procesor, ima kopico možnosti za optimizacijo slik in nove trakove za boljše podajanje barv in svetlost slik. Kot Olympus P-11, tudi S400 združuje profesionalno kvaliteto in privlačno obliko, a gre še korak naprej s pisano paleto možnosti za krmiljenje, ki olajšajo neposredno tiskanje s pomnilniških kartic in fotoaparatov s podporo za PictBridge.

Nadzor nad neposrednim tiskanjem se izvaja prek nadzorne plošče, ki jo je mogoče sneti, ter seveda prek sicer nekoliko majhnega, 1,6-palčnega zaslona. Plošča je s tiskalnikom povezana s kablom. Sistem menijev je nekoliko skrivnosten, saj smo kaj hitro posegli po navodilih (česar praviloma skoraj nikoli ne počnemo), smo se ga pa vseeno dokaj hitro privadili. Ko smo se udomačili v sistemu menijev, pa smo bili nagrajeni s pravo poplavo možnosti za nastavljanje barv in drugimi orodji za prirejanje slik, ter celo z možnostjo za tiskanje datuma, podpisov in drugih elementov.

Kvalita tiska je super ostra, tako da S400 res izkoristi višjo ločljiost, ki jo ima glede na tekmece, čeprav je tiskanje trajalo nekoliko dolgo. Kvaliteta in enakomeren nanos premaza sta tudi boljša od rezultatov prejšnjih tiskalnikov HiTi. Edina kritika, ki bi jo lahko izrekli, razen seveda precej visoke cene, je, da so bile nekatere fotografije nekoliko preveč toplih barv. So pa zato toni kože preprosto krasni.

# Barva v vaših rokah

## Debata "kvaltiteta slike proti možnostim" v vsej svoji krasoti

Na podlagi rezultatov naših testov lahko rečemo, da je sublimacijsko tiskanje naredilo velikanski korak naprej v zadnjih nekaj letih, saj trenutni modeli ponujajo fantastične možnosti. Kljub temu pa so med modeli na tokratnem testu precejšnje razlike.

Še pred nekaj meseci bi bil Sagem Easy 110 odlična izbira za takšno ceno, še posebej, če vas ne moti, da nima čitalca pomnilniških kartic in zaslona. Padec cene za Samsungov SPP-2040 pa je Sagemov tiskalnik preprosto odpihnil z lestvice, saj ni le cenejši, temveč ima celo najnižjo ceno potrošnega materiala med vsemi tiskalniki na tokratnem testu. Še boljša novica pa je, da ima tiskalnik vgrajen čitalec pomnilniških kartic, podporo za PictBridge in največji zaslon v skupini, pa se kvaliteta tiska je več kot zadovoljiva.

**"Samsungov tiskalnik je majhen, a zato polno opremljen"**

Če je Samsung SPP-2040 najcenejši tiskalnik na testu in če je tako dober, verjetno menite, da se sploh ne splača razmisliti o drugem modelu, za katerega bi morali odšteti več denarja. Canonov CP710 ne tiska tako natančnih barv in ima manjši zaslon, njegova edina prednost pa je možnost samostojnega tiskanja brez napajanja.

Ko se sprehodimo malce više po cenovni lestvici, pa postane vidna razlika v kvaliteti tiska. Natančnost barv in splošna kvaliteta fotografij, ki jih natisne Olympusov P-11, sta boljši kot pri Samsungu, istočasno pa je odlično oblikovan, tako da podajalni pladenj ne štrli iz tiskalnika. Res pa je, da je razlika v kvaliteti slik dokaj majhna, Olympusov model pa se tudi odpove vsetranskosti, saj nima vgrajenega čitalca pomnilniških kartic in zaslona. Kar zadeva kvaltiteto fotografij in možnosti uporabe HiTi S400 kraljuje na tem testu, a se zanj odločite samo, če ste res čisto preobčutljivi na kvaliteto fotografij. Ceni tiskalnika in potrošnega materiala sta precej višji od cene majhnega, a več kot le uporabnega Samsunga.

# Povežite pike

## Noro visoka ločljivost sploh ni potrebna

**Nekateri črnilni tiskalniki imajo prav nemogoče visoko ločljivost, na primer Canon iP5200, katerega ločljivost znaša norih 9.600dpi. V primerjavi z njimi so sublimacijski tiskalniki kot gruča revnih sorodnikov, saj le redki podpirajo ločljivosti, višje od 300dpi. Pri tem pa je potrebno vedeti, da se tehnologiji močno razlikujeta, zato je pri sublimacijskih tiskalnikih ločljivost tiska skoraj nepomembna.**

**Črnilni tiskalnik strelja majcene kapljice črnila v vrstah, ko se tiskalna glava sprehodi po strani. Končni rezultati je serija majcenih pik črnila na listu. Sublimacijski tiskalniki pa nanašajo neprekinjene plasti barve na papir in teoretično omogočajo gladke linije in bolj prefinjene barve. Za primerjavo lahko vzamemo risanje črte na papir - ali je bolje, da črto narišete kot serijo majhnih pik ali da postavite ravnilo na list in povlečete črto?**

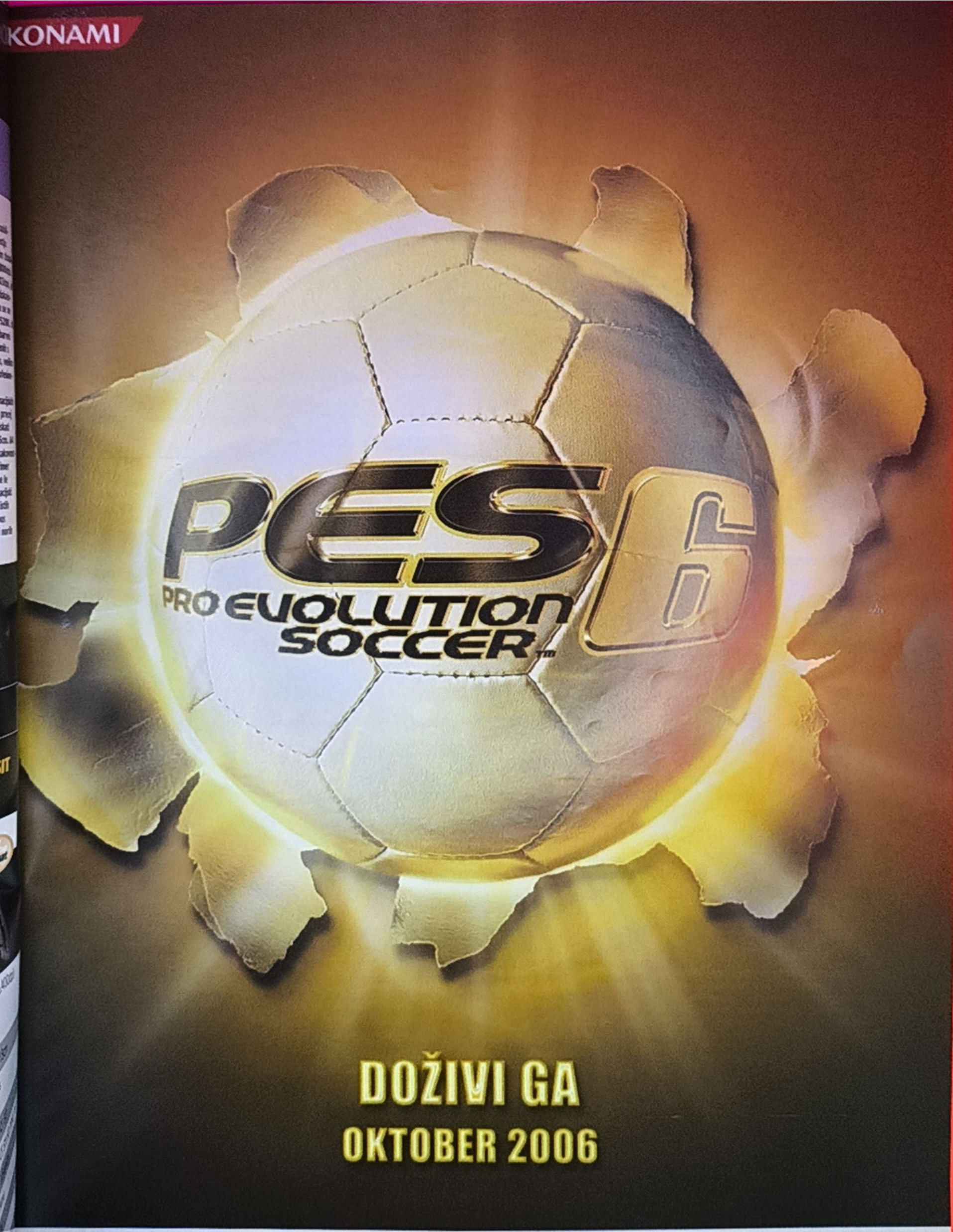
**Prednost je ta, da je sublimacijski tiskalnik z ločljivostjo 300dpi primerljiv s črnilnim tiskalnikom, ki ima ločljivost 4.800dpi. HiTi S400, z ločljivostjo 403dpi, je primerljiv celo s črnilnim tiskalnikom s 6.400dpi. A celo ta se ne more kosati s Canonom iP5200, ki smo ga omenili prej, a so barvni prehodi na slikah, natisnjenih s sublimacijskim tiskalnikom, veliko bolj fini, zato jih imajo profesionalci tudi raje.**

**Pomanjkljivost sublimacijskih tiskalnikov pa je ta, da so precej draga izbira, če bi želeli tiskati slike, ki so večje od 10x15cm. A4 črnilni tiskalnik visokega kakovostnega razreda, kot je na primer novi Canon iP6220D, stane le okoli 25 tisočakov, sublimacijski tiskalnik za tisk fotografij istih dimenzij, na primer Olympus P440E, pa stane tam okoli norih 150.000 SIT.**

# OD BLIZU Kateri tiskalnik je ljubljenček *PCFormata*?

| | Ok. 24.000 SIT<br>Samsung SPP-2040 | Ok. 25.000 SIT<br>Sagem Photo Easy 110 | Ok. 32.000 SIT<br>Canon Selphy CP710 | Ok. 35.000 SIT<br>Olympus P-11 | Ok. 53.000 SIT<br>HiTi S400 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 87% Vredno ogleda PCFormat | 65% | 80% | 85% Vredno ogleda PCFormat | 92% Izbor uredništva PCFormat |
| | | | | | |
| LOČLJIVOST (PRIMERJAVA S ČRNILNIM TISKALNIKOM) | 300dpi (4.800dpi) | 310dpi (4.960dpi) | 300dpi (4.800dpi) | 310dpi (4.960 dpi) | 403dpi (6.400dpi) |
| DIMENZIJE TISKA | 10x15cm | 10x15cm | 10x20cm | 10x15cm | 10x18cm |
| HITROST TISKA 10X15CM | 75s | 60s | 58s | 35s | 75s |
| CENA TISKA | 75 SIT | 96 SIT | 79 SIT | 103 SIT | 121 SIT |
| ČITALEC KARTIC | CF, SM, SD, MMC, MS, xD | Nima | CF, SD, MMC, MS | Nima | CF, SM, SD, MMC, MS |
| ZASLON | 2-palčni | Nima | 1,5-palčni | Nima | 1,6-palčni |
| BATERIJA | Nima | Nima | Dodatno | Nima | Nima |
| PICTBRIDGE | Da | Da | Da | Da | Da |
| BLUETOOTH | Dodatno | Dodatno | Nima | Nima | Nima |
| INFRARDEČI VMESNIK | Nima | Da | Nima | Nima | Nima |
| DIMENZIJE (ŠxGxV) | 180x136x66mm | 200x143x78mm | 178x131x63mm | 196x190x166mm | 234x178x175mm |
| TEŽA | 1,1kg | 1,4kg | 1,0kg | 2,3kg | 2,5kg |

KONAMI




3+ pegi.info

XBOX 360. XBOX LIVE. PlayStation.2 PSP. PC DVD ROM NINTENDO DS. PES6 PRO EVOLUTION SOCCER

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo. © 2006 KONAMI.

# Foto finiš

## Vrgli smo oko na najnovejše stroje za proizvajanje natisnjenih fotografij

### KAKO SMO TESTIRALI
Črnilni tiskalniki pred inkvizicijo

Natisnili smo večje število digitalnih fotografij, posnetih z zrcalno-refleksnim fotoaparatom, in tako testirali ostrino, razpon tonov, svetlost, kontrast, natančnost, nasičenost barv in kakovost tiska barve kože. Bolj specifični testi so vključevali preizkuse zmožnosti tiskalnika, da natisne zelo tanke črte na slikah in sposobnosti tiskanja dveh staknjenih kvadratov različne barve, ne da bi se pri tem barvi med seboj pomešali.

Obstajajo še drugi faktorji, ki lahko vplivajo na kakovost natisnjene fotografije. Tipični napaki sta denimo vlečenje barvnih trakov, ki je posledica delno ali popolnoma zamašene glave tiskalnika, in poškodovan papir, kar običajno povzroči preveč poskočen transportni sistem.

Medtem ko so sami črnilni tiskalniki razmeroma poceni, je njihovo vzdrževanje lahko precej drago. Vse naše modele smo opremili s svežimi kartušami in tiskali raznovrstne fotografije, dokler niso izkihnili zadnje kapljice črnila. Usmerite pogled na naslednjo stran in naši boste cene kartuš za posamezne tiskalnike, ko boste sestavljali svoj proračun, pa bi morali upoštevati še ceno fotopapirja. Te nismo vključili, ker je zelo odvisna od proizvajalca papirja.

**V tej številki** smo zbrali in preizkusili najnovejše in najboljše sublimacijske fototiskalnike. Primerjalni test je pokazal, da je kvaliteta tiska zelo dobra, cena pa se tudi večkrat znajde na ugodnem delu finančne lestvice. A kakorkoli obrnemo, nekaj črnilnih tiskalnikov jih preprosto odpihne s scene.

Za začetek velikost papirja za tiskanje ni omejena na 10x15cm, ampak si lahko daste duška na večji podlagi – vse do formata A4 brez roba, če želite – da bi tako vaše fotografije lahko zares zaživele. Še en minus za sublimacijske tiskalnike je, da tu in tam ob tisku pride do manjših napakic, ki so posledica prahu, ki pristane na glavi tiskalnika ali pa na transportnem sistemu – na kaj podobno nadležnega, kar bi lahko pokvarilo natis vaše najljubše fotografije, lahko pri navadnih črnilnih tiskalnikih preprosto pozabite. Ena skrb manj.

Najboljše od vsega pa je, da se je kvaliteta tiska črnilnih tiskalnikov vrsto let dvigala in se razvijala, tako da je danes prišla do točke, ko lahko že resno konkurira ali občasno celo premaga kvaliteto tiska v konvencionalnih fotografskih laboratorijih.

Proizvajalci tudi ves čas tekmujejo drug z drugim, da bi ponudili kar se da cenovno ugodno tiskanje, hkrati pa izboljšujejo kvaliteto črnil ter tako omogočajo vedno bolj žareče barve in vedno bolj obstojen tisk. Dejansko bi naj bili nekateri izpisi s črnilnim tiskalnikom teoretično obstojni kar 250 let, če bi jih pravilno shranili v album, kar je spet zmaga v primerjavi s sublimacijskimi tiskalniki (pogojna, seveda). Še nikoli ni bil primernejši čas, da začnete digitalne fotografije tiskati kar doma.

### Skrivnosti tiskanja

**LOČLJIVOST:** Ne porabite preveč časa za iskanje najvišjih številk, saj je 4.800x1.200dpi več kot dovolj za popolnoma ostre izpise.

**VELIKOST KAPLJICE:** Manjše kapljice omogočajo bolj gladke barvne prehode in natančen prikaz podrobnosti. Standardne so kapljice velikosti milijoskopsko majhnih dveh pikolitrov.

**LOČENE KARTUŠE:** Teoretično lahko z ločenimi kartušami za črnilo privarčujete nekaj denarja, vendar v praksi stvari ne delujejo vedno tako.

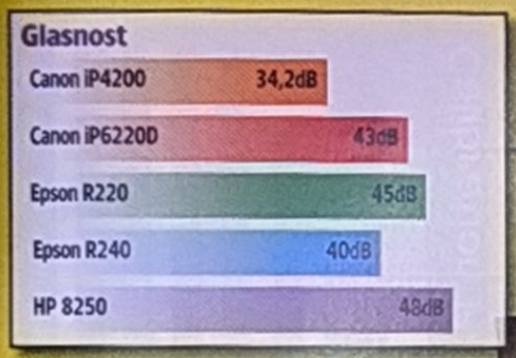
**PICTBRIDGE:** Standard, ki vam omogoča, da priključite svoj digitalni fotoaparat neposredno na tiskalnik. Zelo priročno.

**LCD:** Tiskalniki, ki uporabljajo čitalce kartic, bi morali imeti zaslončke LCD s prednjim dogledom, saj morate v nasprotnem primeru natisniti indeksno stran s seznamom vseh fotografij, da bi videli, katere od njih želite povečati.

# Fotorealizem

## Resnica za specifikacijami

### Glasnost




### Specifikacije proizvajalcev

Človek lahko hitro podleže trditvam proizvajalcev, da lahko njihovi tiskalniki v minuti natisnejo toliko in toliko strani. Seveda pa se stvari bistveno upočasnijo, ko govorimo o tiskanju fotografij, pri katerih na strani ni praznih prostorov. Pri fototiskalnikih proizvajalci običajno navajajo hitrost tiskanja fotografije velikosti 10x15cm pri "normalnih" nastavitvah kakovosti tiska. Je pa tudi to treba vzeti z rezervo, saj velikokrat v svoje podatke ne vračunajo časa obdelave slike s strani računalnika po tem, ko je uporabnik pritisnil gumb "Natisni". Jasno kot beli dan je, da bodo fotografije v visoki ločljivosti velikosti 10 megapikslov zahtevale pri obdelavi bistveno več časa zase kot majhne slike z mobilnega telefona.

Pod črto je bila večina trditev proizvajalcev v osnovi zelo natančna, kar v današnji družbi odvetnikov in odškodninskih tožb ne preseneča. Bolj pomembno je vedeti, da se, ko preklopite iz normalnega načina tiskanja v tistega z najvišjo kvaliteto končnega rezultata, časi tiskanja dramatično podaljšajo. Kot primer vzemimo tiskanje fotografije velikosti 10x15cm s tiskalnikom Canon iP4200, kjer se je čas tiskanja pri omenjeni spremembi nastavitev dvignil z 51 sekund na skoraj minuto in pol, pri modelu iP6220D pa se je čas skorajda podvojil. Tudi pri obeh Epsonovih tiskalnikih se je čas za tiskanje fotografije velikosti 10x15cm v najvišji kakovosti podvojil glede na čas pri "normalnih" nastavitvah. Celo hitri HP 8250 si je vzel minuto in 38 sekund, pred tem pa 53 sekund.

### Velikost

Vsi tiskalniki so pripravljeni na tiskanje na papir velikosti A4, zato na mizi pričakovano zasedejo približno enako količino prostora. Edina prava izjema je HP Photosmart 8250, ki je s svojimi merami 447x385x160mm (širina, globina, višina) malenkost večji od ostalih. Pri tem zna biti pravzaprav edina težava globina, saj je 8250 približno 10 centimetrov globlji od nekaterih drugih modelov.

Bolj opazna je pri testiranih tiskalnikih razlika v teži. Lahkokategornika v tej klapi sta gotovo tiskalnika Canon iP6220D in Epson R240, pri čemer ima prvi 3,7kg, drugi pa 5kg. Presenetljiv podatek, če veste, da imata ta dva tiskalnika vgrajen čitalec kartic in LCD zaslon za neposredno izbiro slik za tiskanje. V težko kategorijo sodita Canon iP4200, ki tehta 6,5kg, najbolj pa vas bo bolelo, če vam bo na nogo padel HP 8250, ki tehta zajetnih 8,5kg.

### Čas zagona

Zagonski časi so odvisni predvsem od muhavosti in trenutnega razpoloženja tiskalnikov. Za razliko od laserskih tiskalnikov, ki se morajo pred delom ogreti, bi morali črnilni tiskalniki teoretično biti pripravljeni na delo takoj po vklopu. Vendar pa se večkrat zgodi, da se tiskalnik odloči ponastaviti tiskalne glave, kar pomeni kakšne pol minute brnenja. Kljub temu čas tiskanja prvega lista ne bi smel biti takšna težava kot pri laserskih tiskalnikih.

### Dodatne možnosti

Ko je govora o vgrajenih dodatnih možnostih tiskalnikov, Epson R220 pogori, saj ne zna ničesar "nadstandardnega" in zaradi tega ne pride v poštev za neposredno tiskanje fotografij z digitalnih fotoaparatov ali pomnilniških kartic. Tudi iP4200 je dokaj osnoven, a ponuja vsaj povezavo PictBridge in obvlada tiskanje na primerne CD-je in DVD-je.

Canon iP6220D, Epson R240 in HP 8250 se lahko vsi pohvalijo s PictBridge, poleg tega pa imajo vgrajene tudi čitalce kartic in 2,5-palčne zaslončke LCD za predogled fotografij in lažje delo z meniji. Posebej priročen se nam je zdel Canonov vmesnik za neposredno tiskanje, ki brez sodelovanja PC-ja zna sam odpraviti rdeče oči, posvetliti obraze in zgladiti nažagane robove. Poleg čitalca kartic in vmesnika PictBridge boste pri njem našli še vmesnik IrDA za povezavo z mobilnimi telefoni in dlančniki ter možnost povezave Bluetooth. Tudi HP ponuja Bluetooth za model 8250 ter celo možnost povezave Wi-Fi.

V primerjavi s tem so dodatki za Epson R240 dokaj osnovni, vseeno pa lahko priključite na zaslonček LCD predogled slike in izberete, v kakšni velikosti bi jo radi natisnili. In za zadovoljstvo vseh tistih, ki radi prebirate skupke skoraj naključno izbranih črk, naj za trojico tiskalnikov, ki imajo vgrajene čitalce kartic naštejemo še podprte formate: Canon iP6220D, CF, MMC, MSP, SD, SM; Epson R240, CF, MMC, MSP, SD, SM, xD; HP 8250, CF, MMC, MSP, SD, SM, xD.

### Potrošni material

Večkrat smo že slišali govorice, da je črnilo za tiskalnike celo dražje od šampanjca. To je sicer popolnoma res, a z zelo dobrim razlogom. Vedeti morate namreč, da HP, če ga vzamemo kot primer, potroši okoli miljardo dolarjev za razvoj vsake nove kartuše, preden jo da na tržišče, in nekaj tega denarja je potrebno nekako dobiti nazaj.

Med fotočrnili in fotopapirjem prihaja do kompleksnih kemičnih reakcij, ko se tiska neka fotografija s črnilnim tiskalnikom. Če želite optimalno natančnost, se splača uporabljati potrošni material proizvajalca tiskalnika, saj bo takšna kombinacija gotovo najbolj učinkovita. Pri tem morate vedeti, da pretirane razlike med cenami papirja različnih proizvajalcev ni, je pa velika razlika pri cenah črnila. Običajno boste najceneje prišli skozi pri tiskalnikih, ki uporabljajo ločene kartuše za vsako črnilo, saj vam pri njih ni treba vreči v koš vsega preostalega črnila ostalih barv, če ste porabili samo eno. Druga plat te zgodbe pa je, da z vsako novo kartušo, ki vsebuje več črnil hkrati, običajno dobite novo tiskalno glavo. Precej neekonomično ali pa celo nemogoče je namreč zamenjati fiksirano tiskalno glavo pri marsikaterem tiskalniku z ločenimi kartušami.

Na naših testih je bilo tiskanje najcenejše pri Photosmartu 8250 z ločenimi kartušami, kjer je bila povprečna cena za tiskanje fotografij A4 brez robov okoli 370 SIT. Bolj presenetljivo se je na drugo mesto uvrstil Canonov novinec iP6220D z eno kartušo s tremi črnili, kjer je tisk povprečno stal 390 SIT. Za njima sta se uvrstila Epson R240 in Canon iP4200 s stroški tiska okoli 398 SIT in 412 SIT, za najdražjega pa se je s ceno 462 SIT izkazal Epson R220 z eno samo kartušo.

# Kvaliteta tiska

## Dvoboj dveh izbranih tiskalnikov

### Canon PIXMA iP6220D

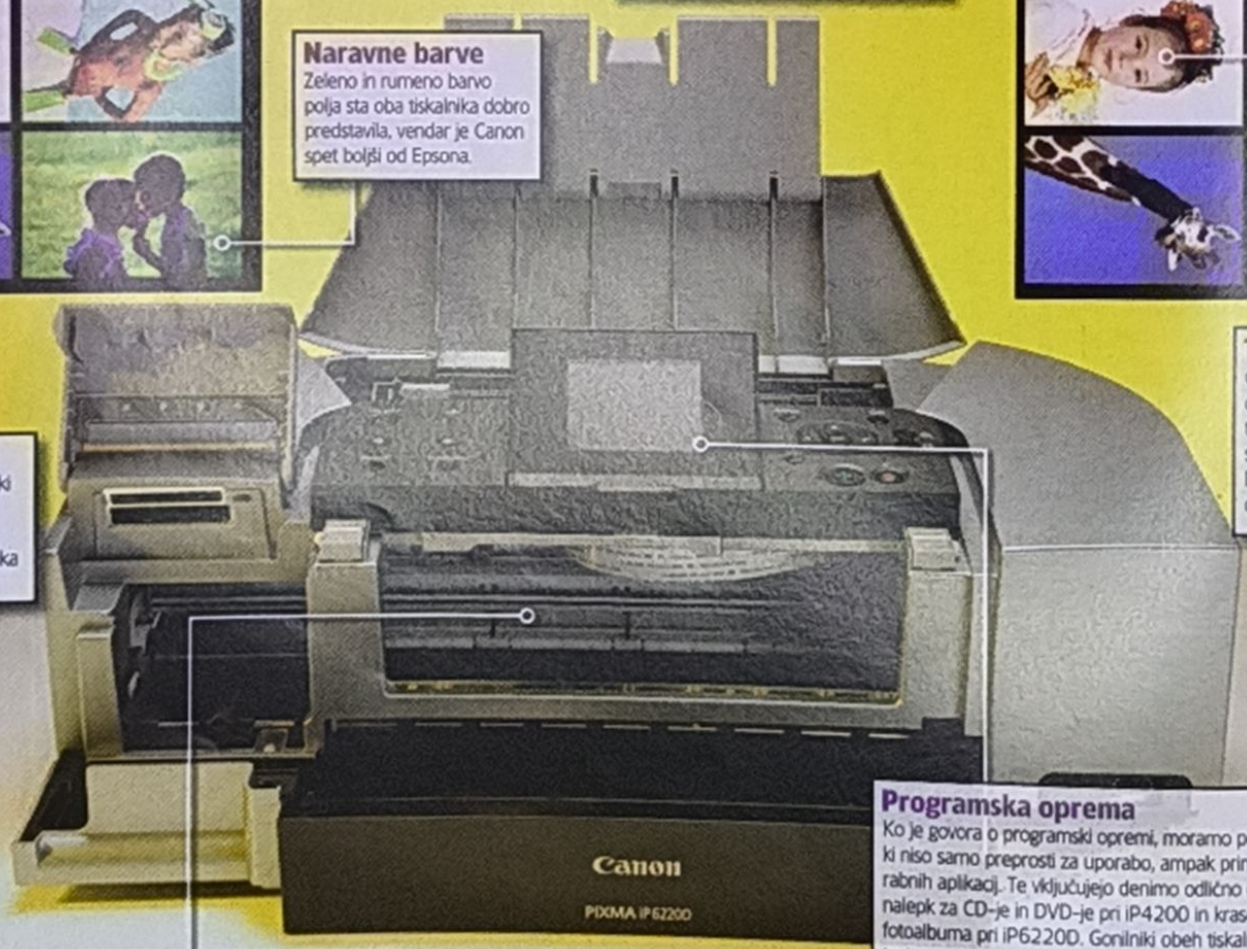
### Epson Stylus Photo R240

**Barvni stolpci**
Barvni prehodi so pri Epsonu R240 presenetljivo natančni, če upoštevamo, da uporablja le štiri črnila, a so ti prehodi pri Canonovemu iP6220D s šestimi črnili praktično popolni.

**Ostrina**
Pri visoki ločljivosti in majhni velikosti kapljic oba tiskalnika tiskata zelo ostre slike, kar je še posebej dobro vidno pri tankih črtah in okoli napisa ob robu izbrane testne slike.

**Sivi odtenki**
Siva stolpca sta pri obeh tiskalnikih precej nevtralna, tako da bi tu težko določili zmagovalca.

**Naravne barve**
Zeleno in rumeno barvo polja sta oba tiskalnika dobro predstavila, vendar je Canon spet boljši od Epsona.




**Modrina**
Prelivajoči se modri odtenki neba so pravi izziv za vse fototiskalnike. V našem primeru sta se oba tiskalnika dobro izkazala.

**Toni kože**
Canon se lahko pohvali z dobrim, toplim tiskom svetlih tonov kože, kakršni so na tej sliki, medtem ko so ti z Epsonovimi štirmi črnili res delovali preveč izprano.

**Obstojnost tiska**

Natisi Canonovih in Epsonovih tiskalnikov, vsaj če uporabljate papir samih proizvajalcev, so na otip suhi, takoj ko prilezejo iz notranjosti tiskalnika, vseeno pa priporočamo, da jih pustite nekaj minut pri miru, preden se dotaknete natisnjene površine. Dobra ideja je tudi, da jim poklonite nekaj ur časa, da se dobro posušijo, preden jih namestite za steklo ali v album. So pa HP-jevi natisi malenkost lepljivi takoj za tem, ko se pripeljejo iz tiskalnika, tako da očitno potrebujejo nekoliko več časa, da se posušijo.

Črnila na osnovi barv se zelo pogosto uporabljajo pri fototiskalnikih, ker so molekule tu veliko manjše kot pri črnilih na osnovi pigmenta in zato veliko bolj enakomerno odbijajo svetlobo. Vendar pa so manjše molekule tudi bolj nagnjene k poškodbi s strani UV žarkov in onesnaženja v zraku, zaradi česar je pod toliko večjim vprašajem sama obstojnost fotografij natisnjenih s črnilnimi fototiskalniki.

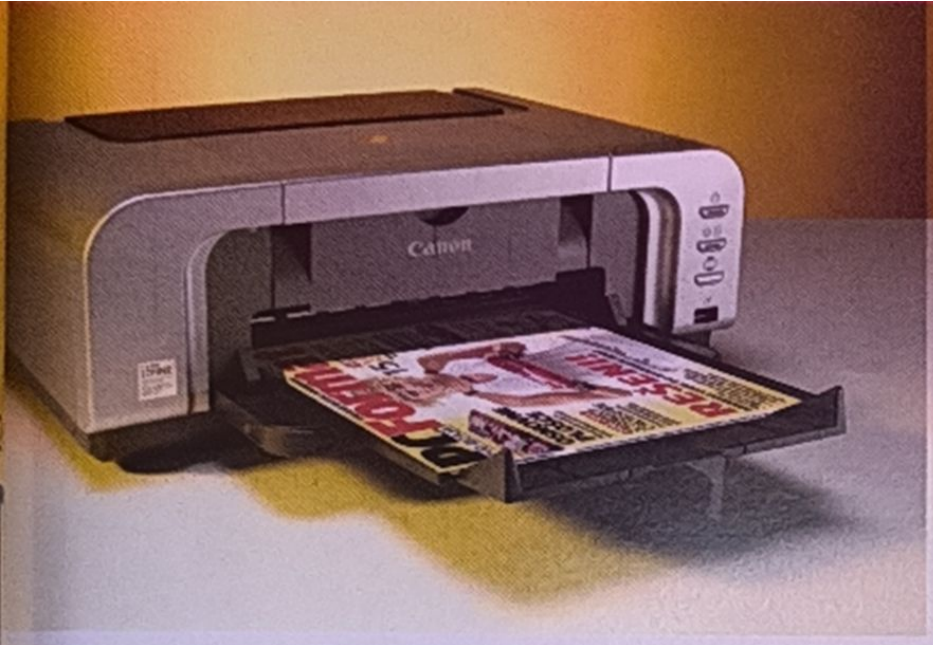
Trenutna generacija Epsonovih in HP-jevih črnil, če jo uporabljate v navezi s papirjem istega proizvajalca, obljublja obstojnost barv za več kot 200 let, če je natisnjena fotografija shranjena v albumu in ni izpostavljena sončni svetlobi. Visoka stopnja vlažnosti skrajša življenjsko dobo natisa, če pa tega shranete vsaj za steklo (stran od neposrednega vpliva sončnih žarkov) bi morale barve "preživeti" vsaj okoli 100 let. To dobo lahko podaljšate na 175 let, če uporabljate steklo, ki ima UV-filter. Če ne uporabljate nobene zaščite, pričakujte, da bo fotografija obstojna do okoli 35 let. Te številke so dobili v svojih laboratorijih gospodje pri Wilhelm Institute. Če želite podrobnosti, skočite na spletno stran **www.wilhelm-research.com**.

**Programska oprema**

Ko je govora o programski opremi, moramo pohvaliti Canonove tiskalnike, ki niso samo preprosti za uporabo, ampak prinesejo s seboj tudi vrsto uporabnih aplikacij. Te vključujejo denimo odlično orodje za izdelavo in tiskanje nalepk za CD-je in DVD-je pri iP4200 in krasen program za izdelavo fotoalbuma pri iP6220D. Gonilniki obeh tiskalnikov omogočajo vrsto nastavitev za kar najboljše upravljanje z barvami in za nanašanje posebnih učinkov na črno-bele natise.

HP-jev program *Image Zone*, ki ga dobite poleg modela 8250, je priročen za odpravljanje rdečih oči, posvetlitev ali potemnitev slik, za uvajanje barvnih popravkov ter za posredovanje vaših najljubših fotografij na splet. Epsonova programska oprema se nagiba bolj k osnovam, vseeno pa boste dobili v paketu vsaj dobra orodja za poigravanje z barvami. Posebej bomo poudarili čarovnik za tiskanje fotografij v Windows XP, ki je dostopen iz opravilnega okenca v mapah s fotografijami – ta je namreč še posebej priročen za tiskanje fotografij standardnih velikosti.

| HITROST TISKA | Canon iP4200 | Canon iP6220D | Epson R220 | Epson R240 | HP 8250 |
|---|---|---|---|---|---|
| Normalno 10x15cm | 0:51s | 1:02s | 0:57s | 1:05s | 0:53s |
| Naj kakovost 10x15cm | 1:26s | 1:57s | 1:51s | 2:12s | 1:38s |
| Naj kakovost velikost A4 | 3:47s | 5:02s | 4:57s | 5:27s | 3:08s |



## Canon PIXMA iP4200

28.790 SIT (120,14€)

**Proizvajalec** Canon **Na spletu** www.canon.com

Če iščete tiskalnik, s katerim boste brez težav tiskali običajne dokumente s tekstom in dobre, žive slike, potem je iP4200 za vas. Svojevrstna kombinacija petih črnil vsebuje dve črni, eno na podlagi pigmenta in drugo na podlagi barve, kar omogoča hitro in učinkovito tiskanje dokumentov. Sicer čitalca pomnilniških kartic ali zaslona LCD ne boste našli, boste pa dobili vmesnik PictBridge za povezavo z enako mislečimi fotoaparati.

Zavoljo dveh pladnjev boste lažje upravljali s papirjem, saj vam tak sistem omogoča, da denimo spodnje "skladišče" napolnite s standardnim papirjem, zgornje pa uporabljate za vstavljanje fotopapirja različnih velikosti.

**Število črnil/kartuš** Pet črnil, pet kartuš

**Cena kartuš** 1 x 3.990 SIT (16,65€), 4 x 3.990 SIT (16,65€)

**Podprte velikosti fotografij** 10x15cm, 13x18cm, A4

**Ločljivost/velikost kapljice** 9.600x2.400dpi/1pl

**76%** **PCF pravi...** "Tiskalnik, ki rad poprime za vsako delo in ne zahteva zamenjave kartuše pri menjavi vrste tiskanega dokumenta. Žal nima vgrajenega čitalca kartic."

## Epson Stylus Photo R220

26.800 SIT (111,83€)

**Proizvajalec** Epson **Na spletu** www.epson.com

Ko je prišel na sceno, je bil R220 pravi nakup za svojo ceno. A od takrat pa do danes so cene ostalih modelov hudo padle, zaradi česar R220 nenadoma ni več tako dobra finančna naložba, še posebej, če upoštevamo, da ne podpira neposrednega tiskanja... vraga, niti vmesnik PictBridge njem ni na voljo. Podobno kot pri ostalih fototiskalnikih s šestimi črnili v tej skupini, tisk črnega teksta ni najboljši, najmočnejša stran R220 pa je zato odlično tiskanje zelo natančnih in realističnih odtenkov kože. Med našimi petimi tiskalniki je še vedno najcenejši, zato pa so stroški samega vzdrževanja precej visoki in to kljub temu, da ima R220 ločene kartuše za vseh šest črnil.

**Število črnil/kartuš** Šest črnil, šest kartuš

**Cena kartuš** 6 x 5.800 SIT (24,20€)

**Podprte velikosti fotografij** 9x13cm, 10x15cm, 13x18cm, 20x30cm, A4

**Ločljivost/velikost kapljice** 5.760x1.440dpi/3pl

**82%** **PCF pravi...** "Morda celo preveč osnoven. Pogrešali smo čitalec kartic in podporo za PictBridge, se pa zato lahko pohvali z zelo natančnim tiskom barv.

## Epson Stylus Photo R240

25.000 SIT (104,32€)

**Proizvajalec** Epson **Na spletu** www.epson.com

Epson je bil prvi proizvajalec, ki je na trg množične potrošnje pripeljal črnilne fototiskalnike s šestimi črnili in nam od takrat ves čas predstavljal nove zmogljive modele, ki so se ponašali z impresivnim barvnim razponom pri tisku. Ravno zaradi tega je dejstvo, da model R240 uporablja le štiri črnila pravo presenečenje. Kljub temu pa mu, za razliko od večine tiskalnikov s štirimi črnili, uspe natisniti dobre odtenke kože, pastelne sence in žive barve, pri tem pa se tudi uspešno izogne vlečenju znanih motečih barvnih pasov. Vmesnik PictBridge, čitalec kartic in 2,4-palčni zaslon LCD so osnova za zelo dobro neodvisnost tiskalnika od računalnika, hitrost tiskanja pa ni najboljša.

**Število črnil/kartuš** Štiri črnila, štiri kartuše

**Cena kartuš** 4 x 2.400 SIT (10,01€)

**Podprte velikosti fotografij** 9x13cm, 10x15cm, 13x18cm, 20x30cm, A4

**Ločljivost/velikost kapljice** 5.760 x 1.440dpi/2pl

**71%** **PCF pravi...** "Zaradi kopice dodatkov je R240 zelo samostojen tiskalnik, vendar nas je razočaral barvni razpon, ki je posledica tiskanja s štirmi črnili."

## HP Photosmart 8250

49.500 SIT (206,56€)

**Proizvajalec** HP **Na spletu** www.hp.com

Medtem ko so se snovalci Canona iP6220D odločili za prehod na kartuše s tremi barvami, je na drugi strani HP prekinil dolgoletno tradicijo in na tržišče lansiral tiskalnik z ločenimi kartušami za vsako barvo. Photosmart 8250 ima fiksirano tiskalno glavo in šest ločenih posodic za črnilo, ki jih lahko seveda menjate posebej. Teoretično lahko tako varčujete z denarjem, saj morate zamenjati le tiste barve, ki jih je dejansko zmanjkalo. Za razliko od Epsona R220 postane tako HP 8250 najcenejši tiskalnik za vzdrževanje v naši skupini, hkrati pa se lahko pohvali še z najhitrejšim tiskom. Fotografije so malo manj svetleče kot pri ostalih, je pa barvna reprodukcija odlična.

**Število črnil/kartuš** Šest črnil, šest kartuš

**Cena kartuš** 1 x 8.600 SIT (35,88€), 5 x 2.900 SIT (12,10€)

**Podprte velikosti fotografij** 10x15cm, 13x18cm, 10x30cm, A4, 210x610mm

**Ločljivost/velikost kapljice** 4.800x1.200dpi/2pl

**85%** **PCF pravi...** "V naši skupini je to za vzdrževanje najcenejši tiskalnik, v ponos pa sta mu tudi dobra podpora samostojnemu tiskanju in visoka kakovost natisa fotografij."

## Canon PIXMA iP6220D 35.988 SIT (149,95€)

**Proizvajalec** Canon **Na spletu** www.canon.com

Novi iP6200D iztrga stran iz HP-jeve knjige, saj so pri Canonu vgradili tiskalne glave v same kartuše, namesto da bi jih namestili v tiskalnik. Dodatna dobra stran je, da tako dobite novo tiskalno glavo z vsako kartušo. Čeprav je tak pristop vsaj na papirju dražji, pa se iP6220D pri potrošnem materialu izkaže za zelo varčnega. Neposredno tiskanje vam omogočajo čitalec kartic, 2,5-palčni zaslon LCD in preprost, a zelo vsestranski nadzorni sistem. Arzenal šestih črnil omogoča tiskanje zelo dobrih barvnih fotografij, je pa tiskanje dokumentov z veliko teksta počasno in daje preveč sive rezultate.

| | |
|---|---|
| **Število črnil/kartuš** | **Šest črnil, dve kartuši** |
| **Cena kartuš** | **1 x 7.560 SIT (31,54€), 1 x 9.500 SIT (39,64€)** |
| **Podprte velikosti fotografij** | **10x15cm, 13x18cm, A4** |
| **Ločljivost/velikost kapljice** | **4.800x1.200dpi/2pl** |

**91%** **PCF pravi...** "Vrhunska kakovost tiska fotografij, dobra hitrost, povrhu vsega pa vzdrževanje ni preveč drago, če upoštevamo v kartuše vgrajene glave."

**"Canon IP6220D je res vdahnil življenje v fotografije, rezultati so super-ostri, barve pa natančno zadete"**

# Zaključek

## Natisnimo še zadnje vrstice tega testa...

**Epsonova odločitev**, da bo njihov nov fototiskalnik R240 črpal črnilo za tiskanje le iz štirih in ne iz šestih rezervoarjev, nas je zares presenetila. Če smo pošteni, se omenjeni tiskalnik zelo potrudi pri natančnosti natisa, vendar preprosto nima barvnega razpona, ki ga ponujajo fototiskalniki s šestimi črnili. To pride še posebej do izraza pri tiskanju odtenkov barve kože, ki so zaradi tega delovali izprano. Canon iP4200 se je s svojim unikatnim naborom petih črnil odrezal nekoliko bolje, vendar je omejenost barvnega razpona tudi pri njem težava, je pa tiskalnik odličen, če boste poleg fotografij tiskali tudi veliko dokumentov, ki vsebujejo v glavnem tekst.

Naslednji na lestvici je Epson R220, ki s svojimi natisi izvrstno zadene barve originalne slike, taradi česar bodo z njim zelo zadovoljni fotografi, ki želijo na papir dobiti natanko tisto, kar vidijo na zaslonu. Slaba stran pri tem je, da se je R220 izkazal za najdražjega za vzdrževanje. Če vam je ravno to pomembneje od česarkoli drugega, se ozrite za HP-jevim modelom 8250, ki sicer ne da tako svetlečih rezultatov kot Epson, vseeno pa je ekstremno natančen in še cenejši pri potrošnem materialu.

Canon iP6220D je zmagovalec tega testa. Če smo zelo zahtevni in natančni, moramo povedati, da so bile natisnjene slike včasih preveč intenzivne, a tiskalnik je res vdahnil življenje v fotografije. Rezultati so bili super-ostri, barve natančno zadete, med dodatnimi funkcijami pa ne manjka praktično nič pomembnega. Pa še cena tiskalnika in potrošnega materiala je zares ugodna. Resnično radi imamo ta tiskalnik. **PCF**

Izbor uredništva PCFormat

OPREMLJEN

# Logitech G25

## Ljubitelji dirkanja na PC-ju, odvrzite svoje grozljive igralne ploščke in pozdravite vrhunec oblikovanja volanov

**Cena** Ok. 65.000 SIT (271,24€) **Proizvajalec** Logitech **Na spletu** www.logitech.com

**Poročeni ljubitelji** dirkanja poglejte drugam, ker bi ta prispevek lahko prispeval k začetku konca vašega zakona. Ko boste prišli domov s tem pobalinom pod roko, se boste morali precej spretno izmuzniti neodobravajočim pogledom, razočaranim vzdihom in oddaljenemu šuštljanju vloge za ločitev. Ta volan je popolno razkošje za vsakega pravega računalniškega dirkača – najbolj prepričljiva kopija vozniške kabine, ki ne stoji v letalski šoli, in verjetno najrobustnejši kos zunanje opreme, ki je kdaj preživel težke kmečke roke uredništva *PCF*. Res pa je, da volan ni namenjen nedeljskim voznikom, temveč tistim, ki zapravijo dovolj časa na navideznih dirkališčih, da sploh lahko upravičijo strošek.

### MATERIALISTIČNE SANJE

Ta volan pa ne bi mogel pristati na trgu v bolj primernem času. *GTR2* je v zadnjih tednih zasvojil še tako nezainteresirane voznike, vozniške simulacije pa postajajo vedno bolj realistične, tako da jih lahko resnično izkusite samo s pravim volanom.

Prva stvar, ki nam je padla v oči, ko smo USB-velikana potegnili iz škatle, je bilo, kako robustno je izdelan. Sam volan je odlična kombinacija kovine in usnja s prijetno odzivnimi prestavnimi lopaticami; vodila stopalk so ojačana z debelimi cilindri, šest-stopenjski menjalnik (prvi na volanu za to ceno) pa simpatično klikne, ko neposlušnega Jaguarja E-Type poženete v novi prestavi.

Druga odlična novica je, da je volan mogoče obrniti za kar 900 stopinj – torej za polna dva obrata in pol – v gonilnikih pa je mogoče to vrednost prilagajati po želji. Kak cestni BMW bo mogoče potreboval vseh 900 stopinj za realistično upravljanje, dirkalnik F1 pa mogoče le polovico te vrednosti.

Edina kritika, ki jo imamo, je ta, da je hod prestavne ročice malce prekratek, tako da lahko na račun nespretnega prestavljanja hitro zletite s proge, kar pa je mogoče enostavno rešiti s preklopom na sekvenčni menjalnik.

Ta komplet je najbolj realistična kopija kabine dirkalnika, ki jo lahko kupite za manj kot 200 tisočakov – je robusten, povratni učinki so močni, motorčki so neverjetno tihi in celo stopalke so različno odzivne. Če še nikoli niste poskusili dirkati z volanom na računalniku, nam lahko mirno verjamete, da bo G25 popolnoma spremenil kakršnokoli igralno izkušnjo. **PCF**

**"Najbolj prepričljiva kopija vozniške kabine in najrobustnejši kos zunanje opreme, ki je preživel naše kmečke roke"**

## Aiiiiiieeee!

### Kaj torej počne stopalka za sklopko?

**Sklopka pomeni, da lahko zdaj res realistično prestavljate in se noro zabavate med samim dirkanjem. Če preveč agresivno pritisnete nanjo, bo zadek avtomobila zdrsnil in se bodo zadnja kolesa začela obnašati čisto samosvoje. Nadzor nad neposlušnim zadkom je prava umetnost.**

| | |
|---|---|
| **Premer volana** | 28cm |
| **Vrtenje volana** | 900° |
| **Stopalke** | Plin, zavora, sklopka |
| **Prestavljanje** | Lopatice, sekvenčni ali šest-stopenjski menjalnik z vzvratno prestavo |
| **Gumbi** | 10 gumbov, večsmerni klobuček |

**92%** **PCF pravi...** "Če ste nori na simulacije, je ta volan sicer drag, a odličen nakup."

TRIK S KARTAMI

# Sapphire X1650 Pro

## Tiha, a ne tako morilska kot vemo, da bi morala biti

**Cena** 35.500 SIT (148,12€) **Proizvajalec** Sapphire
**Na spletu** www.sapphire.com

www.acord-92.si

**Če ste res v stiski** z denarjem, bi lahko bil X1650 Pro veliko boljša izbira od marsikatere grafične kartice na trgu. Konec koncev cene komponent vztrajno padajo, zato se marsikdo ne želi ločiti od 40 tisočakov za eno samo grafično kartico. Če vprašate nas, je takšna filozofija čista norost.

Pomembno je, da ne smete pričakovati preveč, če nameravate za ključno komponento računalnika zapraviti manj kot tedensko zapravite za hrano. To je, kot bi skočili iz letala v blazno moderni in dragi obleki, a bi za padalo uporabili navadno majico s kratkimi rokavi. Rezultat, ki ga je ta X1650 dosegel v *3DMark06* je bil komaj 2.591 pri ločljivosti 1.280x1.024, pa tudi v *F.E.A.R.* rezultati niso bili veliko boljši, saj je pri isti ločljivosti kartica zmogla le 23 slik v sekundi.

V bistvu sploh nismo presenečeni, da je ta kartica približno tako razburljiva kot deževen ponedeljek sredi Ljubljane – X1600 nas ni ravno pometal s stolov, ko je prišel na trg, dodatna petdesetica (ki danes očitno postaja standard) in čisto nepomembna oznaka Pro nista prispevala ničesar k našemu navdušenju. Če želite sestaviti resnično poceni računalnik ali super poceni medijski center, pa integrirana grafična kartica ne bi bila zmožna poganjati starejših iger, potem se splača vreči oko na X1650 Pro. Vsi ostali raje poglejte drugam.

### PRIKRAJŠANA

Nekatere grafične kartice postanejo prav zloglasne, ker se izkaže, da so preprosto kup nesnage. GeForce 4 MX440 je prvi na seznamu kandidatov grozljivo slabih samostojnih grafičnih kartic, ki je manj poskočen od mrtvega konja. X1650 Pro pa je preveč povprečna, da bi si prislužila kakršenkoli sloves. Je preveč dolgočasna, da bi jo lahko priporočili, a vseeno dovolj dobra za nezahtevne uporabnike, tako da je ne moremo kar odpisati. Vseeno pa upamo, da bo preprosto izginila in prepustila prostor boljšim izdelkom. **PCF**

**Jedro** R580
**Pomnilnik** 256MB GDDR3
**Frekvenca jedra** 450MHz
**Frekvenca pomnilnika** 1.300MHz
**Cevovodi** 12
**Podprte knjižnice** DX9, OpenGL2.0
**Podprti senčniki** HDR, SM2, SM3
**AV izhodi** 2 x DVI, S-Video

**65%** **PCF pravi...** "Dolgočasna kartica, ki nima mesta v naprednem računalniku."

Vredno ogleda PCFormat

PLOŠČATA NOVITETA

# DFI Infinity NF Ultrall-M2

## DFI ponuja tudi normalne plošče

**Cena** 24.830 SIT (103,61€) **Na spletu** www.dfi.com

www.pc-hand.si

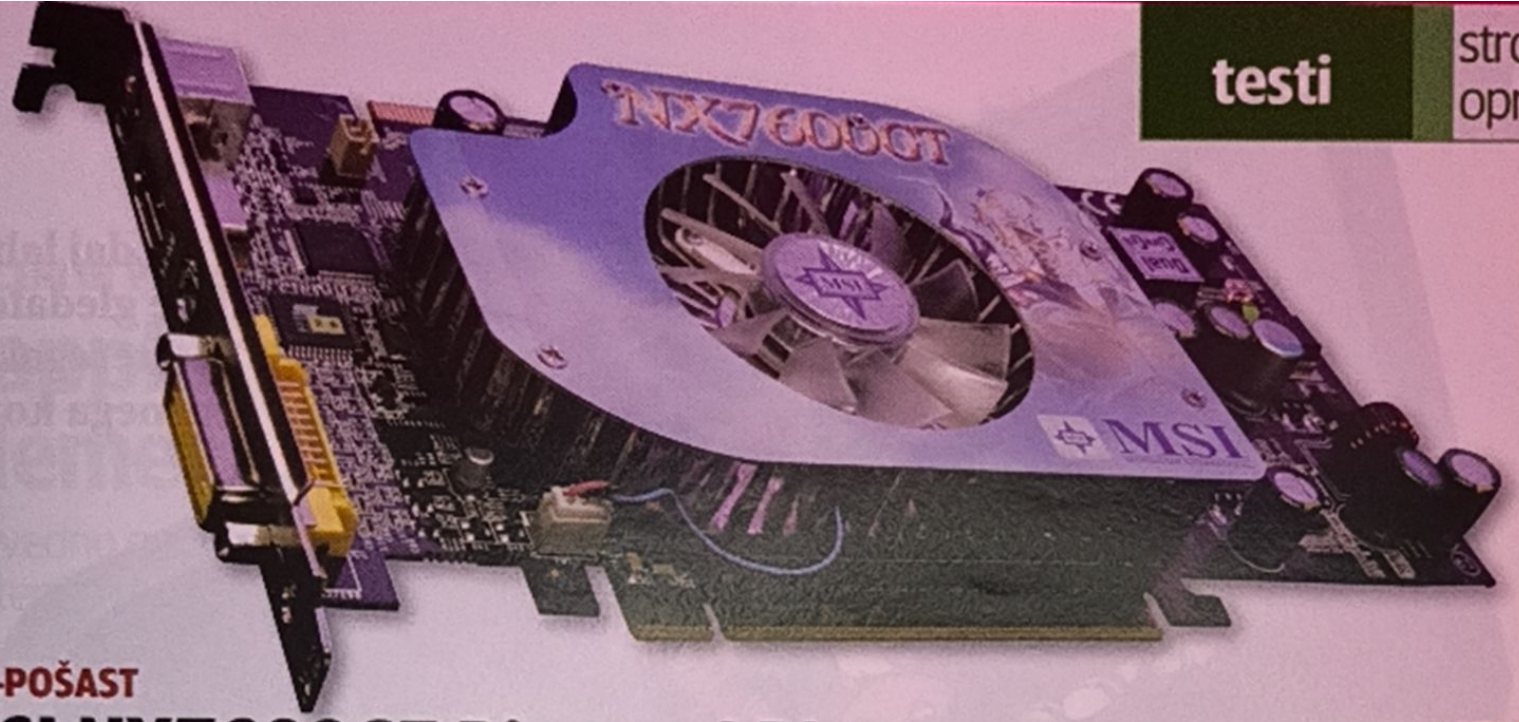
**Da, DFI izdeluje** tudi normalne plošče. Poznate jih kot solidne predstavnike v svojih razredih, nosijo pa skupno ime Infinity. Seveda so kilometre daleč od serij Lanparty in Lanparty UT, ki skrbita za prekomerno delovanje žlez slinavk v naših in vaših ustih, pa naj vas ne bo strah, da so zaradi tega manj vredne. Ne, vsakdo pač ne vidi smisla delovanja računalnika v tem, da se mu sveti v temi.

Kaj je torej tako posebnega na tej plošči, da je vredna opisovanja? Preprosto, odgovor se skriva v zasnovi. Kot veste, je bilo potrebno uvesti novo linijo AMD-jevih procesorjev, ki podpirajo pomnilnik DDR2. Za kvalitetno podporo je nVidia izdala nove nabore čipov, ki jih poznate kot nForce 5xx. Ampak, ti novi nabori stanejo dosti denarja, kar pa ob dragih procesorjih X2 nekako ni v prid vojni AMD-ja proti Intelu, zato so pri nVidii začeli iskati nove in cenejše rešitve. Kaj so naredili? Preprosto: obstoječi in daleč najbolje prodajani nabor čipov nForce 4, ki je na voljo v milijonskih količinah in mnogo nižji ceni, so priredili za podnožje AM2.

Tale Infinity tako podpira procesorje AMD na podnožju AM2 in seveda pomnilnik DDR2. Dostop do njega je seveda dvokanalni, štiri razširitvene reže pa zagotavljajo dovolj pomnilnika za prihajajoče operacijske sisteme. Bolj zanimiva stran plošče pa so razširitvene reže PCI-E. Na prvi pogled plošča daje videz, kot da podpira SLI, saj vidite dve reži PCI-E x16 na primerni razdalji. Žal pa le ena deluje pri hitrosti x16, druga pa le pri x2, ne glede na velikost. Nadvse všeč pa sta nam dve stikali, eno je za vklop, drugo za ponovni zagon, ki omogočata upravljanje z ploščo tudi takrat, ko ni vgrajena v ohišje. **PCF**

**Nabor čipov** nVidia NF4 Ultra
**Podprti procesorji** AMD AM2
**Podprt pomnilnik** DDRII
**Število rež PCI-E** 1xx16, 1xx2, 1xx1
**Število rež PCI** 3x
**Zvočna kartica** Realtek ALC850
**Mrežna kartica** Marvell 88E1115 10/100/1000Mbit

**86%** **PCF pravi...** "Izjemno solidna plošča, ki povrhu vsega nosi dokaj ugodno ceno."




HD-POŠAST

# MSI NX7600GT Diamond Plus

## Kartica, ki je pripravljena na video prihodnosti

**Cena** Ok. 50.000 SIT (208,64€) **Na spletu** www.msicomputer.com

www.e-misija.si

Izbor uredništva PCFormat

**Z objektivnostjo ni nikoli** nič narobe, a nas že cel čas mori misel, da bi lahko nVidiin grafični čip srednjega razreda, 7600 GT, postal pravo srce medijskega računalnika. Konec koncev ima zelo zdravo število cevovodov za obdelavo pikslov (beri: 12). Dodatna prednost je tudi ta, da čip ne zahteva pretiranega napajanja, s tem pa seveda odpade tudi ogromen hladilnik, zaradi katerega bi morali razmišljati o nakupu večjega ohišja in novega napajalnika.

MSI-jev NX7600GT je potrdil naše sume. Sicer ne gre za pasivno hlajeno kartico, je pa nanjo nameščen ventilator, ki je prijetno tih med normalnim delom in predvajanjem videa, pa tudi pri težavnih 3D opravilih se ne začne pritoževati. Še bolj zanimivo je dejstvo, da je kartica čisto dovolj zmogljiva, da brez težav prebavi igre, kot je na primer *F.E.A.R.* pri ločljivosti 1.280x1.024. Priznamo, da se kartica ne more kosati z veličastnostjo čipov s 24 cevovodi, a je temu primerno cenejša, tako da se ne moremo pritoževati. Na velikem televizorju ali na steni, s pomočjo visokoločljivostnega projektorja pa prikaže več kot le zadovoljivo sliko 720p, da se začne celo Xbox 360 pošteno potiti.

To pa še ni vse. Na račun namenskega pogona PureVideo 2D in precej visoke frekvence jedra (560MHz) je tudi izjemno učinkovita pri dekodiranju visoko-ločljivostnega videa – celo do te mere, da je procesor obremenila za le 34% med dekodiranjem H.264.

Če k vsemu naštetemu dodamo še celoten nabor možnosti, na primer dvoja vrata DVI (dual-link) in vrata HDMI, pa dobimo klasičnega zmagovalca v razredu. **PCF**

| | |
|---|---|
| **Grafični procesor** | nVidia GeForce 7600GT |
| **Pomnilnik** | 256MB |
| **Frekvenca jedra** | 560MHz |
| **Frekvenca pomnilnika** | 1,4GHz |
| **Cevovodi** | 12 |
| **API** | DX9.0c |
| **Shader model** | 3.0 |
| **AV izhodi** | DVI (dual-link), HDMI, S-video |

**90%** **PCF pravi...** "Odlično se obnese pri dekodiranju videa in v igrah. Krasno."

# Antec TP3-630 Trio

## Eden, dva, Trio? Kaj točno to pomeni?

**Cena** 27.500 SIT (114,75€) **Na spletu** www.antec.com

**Ko pomislimo na** Trio, si ne moremo pomagati, da se ne bi spomnili na širokopasovni internet. Saj veste, tisto zadevo, s katero lahko cel gigabajt velik demo snamete v pol ure. Kakorkoli že, lahko vas potolažimo, da za ta napajalnik ne bo treba plačevati mesečne naročnine. Trio preprosto pomeni, da ima napajalnik tri 12-voltne priključke, s katerimi so komponente bolj ločene, tako da je sistem bolj stabilen.

Sam napajalnik je 650W, na pogled pa je precej dolgočasen v mrko sivi uniformi. Prav tako nismo najbolj navdušeni nad žicami, ki štrlijo iz njegovega zadka, saj smo že pošteno razvajeni z modularnimi napajalniki, zato vemo, da so vse tiste žice nepotrebne. Edini priboljšek je možnost nastavljanja ventilatorja.

V bistvu se zdi Antec Trio čisto navaden napajalnik. Dodatni napajalni kabel je dobrodošel, a ni nič posebnega, saj smo videli že bolje opremljene enote. Prav tako nam zmeda kablov že pošteno preseda – Antec, daj nam modularne napajalnike!

**73%** **PCF pravi...** "To je čisto standarden napajalnik in mi smo čisto nenavdušeni."

# iHome iH5R

**Cena** 35.000 SIT (146,05€)
**Na spletu** www.ihomeaudio.com

Pred kratkim nam je v glavo padla fenomenalna ideja – iPod-hlače. V bistvu bi šlo za čisto navadne hlače, ki jih lahko kjerkoli dobite za največ deset jurjev, bi jih pa zato pobarvali v bleščeče belo, nanje našili žep v obliki iPoda in jih prodajali za 25 tisočakov – za 250% več, kot so vredne. Nato bi se upokojili in preselili na Azurno obalo. Potem pa smo videli iHome iH5R. Je čisto navadna bela budilka, točno taka, kot jo lahko kupite za pet jurjev, le da lahko nanjo priklopite iPod in jo krmilite na daljavo ali pa iPod uporabite za bujenje. Vse našteto počne prav dobro, a stane 35 tisočakov, po našem mnenju pa ne bi smela biti dražja od mogoče desetih tisočakov. iHlače, vam pravimo. To je prihodnost.

**74%** **PCF pravi...** "Saj ni slab, a je, kot večina opreme za iPod, precenjen."

# ZM-NC1000

**Cena** 11.800 SIT (49,24€)
**Na spletu** www.zalman.com

Naš stari notesnik z Athlonom XP je odličen primer za ilustracijo, kdaj bi potrebovali zunanji hladilnik. Zveni namreč kot zamašen sesalnik, ki bo pravkar zakorakal po poti g. Creosota iz Montyja Pythona. Zalmanov hladilnik za notesnike sicer ni "tanek kot papir", a je vsekakor lep na pogled, notesnik pa celo malce privzdigne, da je še delo lažje. Najpomembnejši pa je hrup in Zalmanov ZM-C100 znatno zmanjša stopnjo le-tega, istočasno pa poskrbi za več kot dovolj resno ohlajenega zraka , ki ga notesnik krvavo nujno potrebuje.

**83%** **PCF pravi...** "Robusten, uporaben in, oh, tako tih."

"Zdaj lahko filme gledate iz kateregakoli zornega kota"

MALI IN ŠIROK

# Zen Vision W

Na pogled je čisto podoben predhodniku, ima pa širok zaslon. Ali ima tudi vse ostale potrebne lastnosti?

**Cena** Pokličite prodajalca **Proizvajalec** Creative **Na spletu** www.creative.com

**Med celo vrsto digitalnih** igrač, ki vsak mesec pridejo v uredništvo *PCF*, jih je le malo, ki bi bile bolj zaželene kot prenosni multimedijski predvajalniki. Veliki, svetli zasloni, majhne dimenzije in gora prostora so tri najljubše lastnosti naprav po našem mnenju, zato si hitro nataknemo očala in primerno nastavimo slušne aparate, ko naletimo na kak tak predvajalnik.

Creativovi dosedanji poskusi na tem področju so bili sicer dobri, a ne ravno revolucionarni – prvi v vrsti, Zen Portable Media Center si je priboril oceno 80%, naslednik, Zen Vision, pa je uspel prilesti le do 79%, predvsem zaradi zaslona, saj je bila slika sicer ostra, a so bili vidni koti obupni. Zdaj smo v uredništvo dobili Zen Vision W. Tisti W pomeni "widescreen", torej široki zaslon, če se niste vajeni pogovarjati v začetnicah. Najboljša novica je, da so vidni koti, ki so tako pestili Zen Vision, znatno izboljšani. Zdaj lahko filme gledate iz kateregakoli kota, tako da je predvajalnik idealen za skupinsko zabavo na vlaku ali letalu. Žal pa je pri tem škodo utrpela ločljivost zaslona – da bi izkoristili širši zaslon, ima ta ločljivost le WQVGA (480x272), ki je precejšen korak nazaj od neverjetne ločljivosti 640x480, ki je krasila Zen Vision (seveda pri klasičnem razmerju stranic 4:3).

## POGONSKE TEŽAVE

Vision W pa je vsaj obdržal primerno impresiven nabor podprtih kodekov, saj omogoča predvajanje videa, kodiranega v DivX, MP4 in WMV, pomanjkanje podpore za DivX 6 in AVC MP4 pa kaže, da programska oprema od prve izvedbe predvajalnika ni ravno napredovala. Vmesnik naprave je pregleden in enostaven za uporabo, žal pa se Vision W ne pojavi kot dodaten pogon v Windows, zato boste primorani uporabljati muhasti *Windows Media Player* ali Creativovo programsko opremo. To tudi pomeni, da boste za kar zasoljeno ceno dobili 30GB (ali celo 60GB) prenosni trdi disk, ki ga ne boste mogli uporabiti za prav nič drugega, kot za medijske datoteke.

Ostale težave tega predvajalnika pa so praktično zanemarljive. Malenkostno popačenje slike na zaslonu med premikanjem ne more pokvariti jasne in ostre slike ter odličnega osveževanja zaslona, neimpresivni zvočnik pa je majhen kompromis za odlično ohišje. Na splošno gre za privlačno napravo, a je edina resnična prednost samo popravljen vidni kot, zato nam ni ravno dvignila srčnega utripa. Vsaj ne do take mere, kot smo morda pričakovali in želeli. **PCF**

## Radio na poti

Vgrajen radijski sprejemnik je odličen

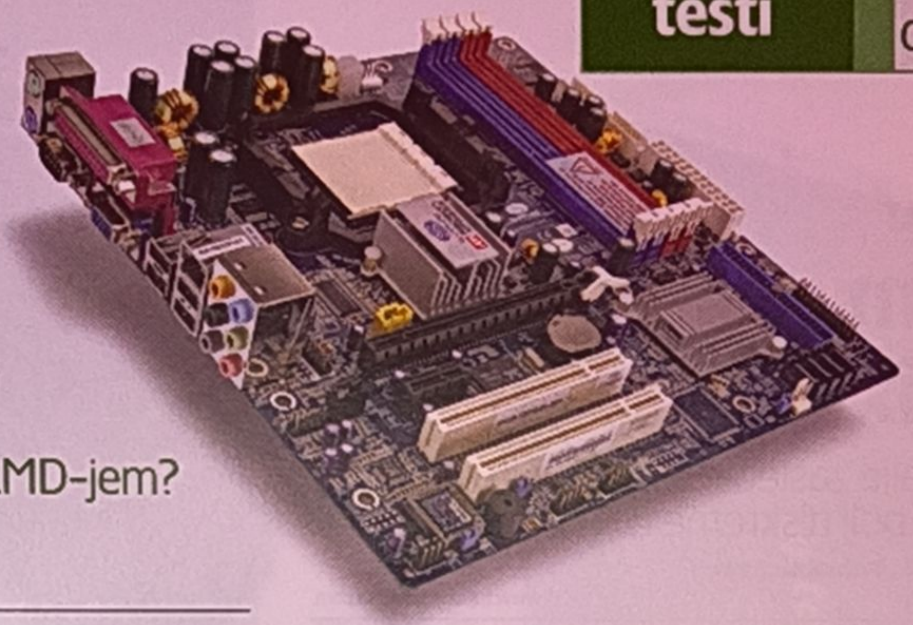
**Zadnje čase to videvamo pri marsikaterem prenosnem radijskem sprejemniku – če želite na Zen Vision W poslušati radio, morate priklopiti slušalke. Zakaj? Zato ker zna predvajalnik čisto navaden kabel za slušalke spremeniti v samem zunanjo anteno, ki je veliko boljša od tiste, ki je skrita v ohišju. Zvito.**

**Zaslon** 4,3-palčni
**Ločljivost** WQVGA (480x272)
**Kapaciteta** 30GB
**Povezava** USB, Compact Flash, TV-Out
**Podprti video kodeki** DivX 4/5, XviD, MPEG1, MPEG2, MPEG4-SP, WMV9
**Podprti avdio kodeki** MP3, WAV, WMA
**Dodatno** Snemalnik zvokov, FM radio, etui, kabel A/V

**78%** **PCF pravi...** "Trenutno bolj stavimo na kvaliteto kot na širok zaslon."

POCENI IN VESELO

# Sapphire Pure Element AM2



## Še vedno ne želite obupati nad AMD-jem? Potem si oglejte tole...

**Cena** Ok. 10.000 SIT (41,72€) **Na spletu** www.sapphiretech.com

Kupili ste torej procesor AM2, ali pa mogoče razmišljate o nakupu – konec koncev so prav poceni. Ko je govora o osnovnih ploščah, nVidia z naborom nForce grdo vodi, a ATI ne zaostaja veliko. Kaj pa integrirane rešitve? To je področje, na katerem bi lahko Sapphire, glavni ATI-jev zaveznik, resnično veliko naredil, najnovejša izvedba osnovnih plošč Pure Element pa bi naj ugriznila v ta del trga.

### BREZ IGER, PROSIM

Če smo čisto iskreni, so integrirani čipi le redko kaj boljši od mizernih, in čeprav je X300 na Pure Element veliko boljši od standardnih integriranih čipov, bi le težko rekli, da je tudi dejansko dober čip. Če bi radi igrali igre, kot sta na primer *Oblivion* ali *F.E.A.R.*, boste pošteno razočarani, je pa čip čisto dovolj za žvečenje trikotnikov pri nižjih ločljivostih. Sam čip sicer podpira ločljivosti do 2.048x1.536, tako da bo dovolj tudi za kakšne visoko-ločljivostne filme. Seveda pa grafični čip ne spada v serijo X1x00, zato ne pričakujte, da boste v filmih deležni kakršnegakoli strojnega pospeševanja. Na srečo pa je na plošči tudi razširitvena reža PCI-Express x16, tako da lahko grafično moč vsaj nadgradite.

Vgrajena zvočna kartica je čisto sprejemljiva, tako da je lahko tale osnovna plošča brez težav srček medijskega računalnika. Žal pa gre za klasično ploščo ATX, tako da bi bil tak računalnik bolj velike sorte.

Na to ploščo se vsekakor splača vreči oko, če bi radi izkoristili nizko ceno AMD-jevih najnovejših procesorjev, a ne pričakujte, da boste za ta denar dobili noro opremljen izdelek, ki bi ga bilo mogoče tudi navijati. **PCF**

| | |
|---|---|
| **Podnožje** | AMD AM2 (Sempron, Athlon 64, Athlon 64FX) |
| **Nabor** | ATi RS485+SB600 |
| **FSB** | 800MHz – 1GHz |
| **Pomnilnik** | 4 x DDR2 533/667/800MHz (do 4GB) |
| **Grafika** | Integriran X300 |
| **Razširitvene reže** | 1 x PCI Express x16, 1 x PCI Express x1, 2 x PCI |
| **Krmilniki za diske** | 1 x UDMA 133, 4 x SATA |
| **Zvok** | HDA, 8-kanalni |
| **Razširitvena vrata** | 4 x USB 2.0, 10/100Mb Ethernet, 2 x PS/2, serijska, paralelna, VGA |
| **Oblika** | ATX |

**77%** **PCF pravi...** "Fantastična cena in spodobne zmogljivosti, a omejena uporabnost."

Vredno ogleda PCFormat

# Sony Ericksson K608i

## Lep, seksi in dobro opremljen...

**Cena** 43.990 SIT (183,57€) **Na spletu** www.sonyericsson.com **Ona d.o.o., 041 999 229**

**Pravi dosežek** je, kaj vse so pri Sony Ericssonu spravili v tako majhno (tehta le 100g) in lepo oblikovano ohišje. Gre za telefon 3G z dverna fotoaparatoma ločljivosti 1,3 milijona točk, od katerih ima ena odlično pokrivalo, dobro postavljen sprožilec in bliskavico, tako da z zadnje strani celotna zadeva deluje in funkcionira kot kompaktni fotoaparat. Tipke so na pogled majhne, a se je med uporabo K608i redko zgodilo, da bi pritisnili na napačno. Pohvalimo lahko tudi priloženo programsko opremo, ki zna med drugim predvajati datoteke MP3 in MPEG4. Z okolico zna komunicirati prek infrardeče povezave, povezave Bluetooth in USB.

Do sem vse lepo in prav. Zdaj pa črna pika, ki se lahko izkaže za veliko težavo za uspešnost prodaje tega telefona. K608i ima vgrajenega 32MB pomnilnika, ki pa ga ni mogoče nadgraditi. Tako boste morali fotografije redno brisati, če ste imeli v načrtu, da bo K608i nadomestil vaš predvajalnik glasbe MP3, pa se tudi lahko obrišete pod nosom.

Če menite, da vam ta minus ne bo krajšal noči, pa le kojci v trgovino po tega Sony Ericssona. Za njegove zmogljivosti boste plačali nizko ceno.

**87%** **PCF pravi...** "Fantastično zasnovan in opremljen telefon za dobro ceno."

# Trust 8-in-1, paket dodatkov za iPod

## Vse, kar vaš beli predvajalnik potrebuje

**Cena** Ok. 11.000 SIT (45,90€) **Na spletu** trust.com

**Popravite nas, če se** mogoče motimo, ampak... ali niso ravno miniaturne dimenzije iPoda njegova glavna prednost? Ali se pri Trustu prav nihče se ni spomnil, da bi lahko ta zbirka dodatkov (zapakirana v posebej veliko torbo) preprosto izničila glavno prednost Applovega noro popularnega predvajalnika?

Sicer pa zadeva sploh ni tako slaba. Sam paket ni pretežek, zbirka dobrot, ki se skriva v njem, pa je kvalitetna. Slušalke so čisto klasične in ne izstopajo, so pa precej udobne. Še bolj pomembno pa je, da proizvajajo res solidne nizke tone, česar Applovih fižolčkov ne bi mogli obtožiti. V prid paketu govori tudi razdelilnik za slušalke, v torbi pa sta se znašla tudi avtopolnilnik in krpica za čiščenje. V torbi je svoje mesto našel tudi univerzalni pretvornik za napajanje, ki iz nam neznanega razloga sestavlja kar tri od osmih predmetov v paketu.

**70%** **PCF pravi...** "8-v-1 je napačno poimenovanje, je pa paket vsekakor uporaben."

POLNOČNI TAT

# Fujifilm FinePix F30

Izbor uredništva PCFormat

## Želite prijatelje zaslepiti z bliskavico ali pa bi radi posneli bolj diskretne nočne fotografije?

**Cena** 93.900 SIT (391,84€) **Proizvajalec** Fujifilm
**Na spletu** www.fujifilm.com www.fujifilm-slovenia.com

**Trg kompaktnih** digitalnih fotoaparatov je tako zasičen, da imamo res pestro izbiro, po drugi strani pa imajo proizvajalci kar nekaj težav pri razvoju fotoaparatov, ki bi res izstopali. Nekateri radi tulijo o dodatnih milijonih točk, a so uporabniki kaj hitro pogruntali, da več točk ne pomeni, da je fotoaparat boljši.

F30 ima ekstra-visoko občutljivost ISO, ki jo je mogoče nastaviti do vrtoglave vrednosti 3200 pri polni ločljivosti. To pomeni, da zna fotoaparat praktično videti v temi, posneti privlačne fotografije v senci ali celo sredi noči, ne da bi za to potreboval bliskavico.

### TEMA VLADA

To je seveda dobro, pomeni pa tudi, da boste morali za takšne zmogljivosti plačati. Kot vedo povedati poznavalci digitalnih fotoaparatov, je cena za visoke vrednosti ISO povečan šum na fotografijah (zrnatost v temnejših predelih), ker se majhni senzorji precej namučijo, da bi kompenzirali za pomanjkanje svetlobe. Pri Fujifilmu so se sicer pošteno potrudili, da bi znižali stopnjo šuma pri višjih nastavitvah ISO, a je ta pri ISO3200 vseeno prisoten, gre pa za take vrste šum, ki ga je težko odpraviti s programsko opremo. Res pa je, da ni potrebno uporabiti najvišje vrednosti, če želite izkoristiti priložnost za fotografijo v slabših svetlobnih pogojih. Fotoaparat zajema odlične posnetke tudi pri ISO400 in 800, ki so veliko boljši kot posnetki, ki jih dela večina drugih fotoaparatov v tem cenovnem razredu. Veliko uporabnikov se bo sprijaznilo s šumom, če jim ne bo treba uporabljati bliskavice. Dodatna prednost višje vrednosti ISO so tudi bolj ostre slike, saj so lahko osvetlitveni časi krajši in je fotografiranje v slabših pogojih mogoče tudi pri 1/250s.

Druge prednosti tega simpatičnega kompaktnega fotoaparata so senzor s 6,3 milijona točk, pestra izbira barvnih načinov in prav impresivna avtonomija baterije. Fotoaparat je tudi enostaven za uporabo, saj so meniji pregledni. Edino, kar mu zamerimo, je, da uporabnika omejuje na uporabo kartic xD, namesto veliko cenejših kartic SD. **PCF**

| | |
|---|---|
| **Tipalo** | 6,3 mio točk |
| **Ločljivost fotografij** | Do 2.848x2.136 |
| **Pomnilnik** | xD |
| **Optični zoom** | 3x |
| **Baterije** | Akumulatorske, litij-ionske |
| **LCD** | 2,5-palčni |
| **Načini osvetlitve** | Auto, Ap, Sp, M, 16 scenskih načinov |
| **Razpon zaslonke** | 15s-1/2.000s |

**90%** **PCF pravi...** "Vsestranski kompaktni fotoaparat, idealen za vsakodnevno fotografiranje."

BETA SAMEC

# Sony Alpha A100

## Sony je predstavil svoj prvi zrcalno-refleksni fotoaparat. Kako se obnese?

**Cena** 239.900 SIT (1.001,08€) **Proizvajalec** Sony **Na spletu** www.sony.com

**Cenovno ugodni** zrcalno-refleksni fotoaparati (govorimo o modelih z izmenljivimi objektivi za manj kot 400 tisočakov) so še vedno popularni, saj ponujajo izjemno kvaliteto fotografij in fleksibilnost za res ugodno ceno. Doslej se Sony tega dela trga ni dotikal, saj ni imel dovolj dobrih objektivov, da bi se lahko kosal z velikimi imeni industrije, kar pa se je korenito spremenilo po nakupu fotografskega oddelka Konice Minolte. Alpha je prvi Sonyjev zrcalno-refleksni fotoaparat nižjega cenovnega razreda, ki nadaljuje pot ukinjenega, a izjemno popularnega modela 5D Konice Minolte.

Kar zadeva tehnologijo je Sony odličen. Vgrajeno je tipalo z 10 milijoni točk, ima odlično tehnologijo za stabilizacijo posnetkov in čudaško poimenovan procesor Bionz, ki razširi dinamični razpon fotoaparata. Dobrodošla novost je tudi tehnologija za odstranjevanje prahu, ki zmanjša možnost, da bi se pri menjavi objektivov v fotoaparat naselil prah. Leča ima namreč poseben premaz, senzor pa za kratek čas izjemno hitro zavibrira, ko fotoaparat vklopite.

### FINANCE

Všeč nam je tudi objektiv, ki je v paketu, in sicer 18-70mm, ki je daljši, kot ga ponujata Nikon D50 ali Canon EOS400D. Objektiv je tudi kvaliteten in na fotografijah so le redko vidni barvni odkloni.

Zakaj potem Sonyjevega fotoaparata ne proglasimo za kralja zrcalno-refleksnih modelov nižjega cenovnega razreda? Za to obstaja več razlogov. Prvi je seveda cena. 240 tisočakov se nam zdi kar precej, še posebej, ko lahko dobite fantastični Nikon D50 za znatno manj denarja. D50 ima sicer nekoliko nižjo ločljivost in krajši objektiv, kar pa ne bi smel biti problem – D50 namreč dela fantastične fotografije. Alpha proizvaja tudi več šuma na fotografijah, kot bi morda pričakovali, še posebej, kadar slikate v zaprtih prostorih. To sicer ni velikanski problem, a je vseeno res, da lahko posnamete boljše fotografije s kakšnim cenejšim fotoaparatom.

Skrbi nas tudi kvaliteta izdelave. Sonyjev fotoaparat je preveč plastičen za naš okus, in nismo ravno prepričani, da je tako robusten kot Nikon D50. Zadnja kritika pa leti na dejstvo, da je mogoče na fotoaparat namestiti samo objektive in bliskavice Konice Minolte. Če že imate zalogo opreme KM, raje počakajte, da cena nekoliko pade – in ne pozabite, da boste kmalu lahko kupili Canon EOS400D z 10 milijoni točk. **PCF**

| | |
|---|---|
| **Tipalo** | 10.2 mio točk |
| **Ločljivost fotografij** | Do 3.782x2.592 |
| **Pomnilnik** | Compact Flash |
| **Objektiv** | 18-70mm v paketu |
| **Navoj za objektiv** | Sony/ Konica Minolta Dynax |
| **Avtonomija baterije** | 750 posnetkov |
| **LCD** | 2,5-palčni |
| **Načini osvetlitve** | Auto, P, A, S, M, Portrait, Landscape, Macro, Sports, Sunset, Night |
| **Razpon zaslonke** | 30-1/4.000s |

**83%** **PCF pravi...** "Zrcalno-refleksni fotoaparat z odličnimi dodatki, a ne zmagovalec."

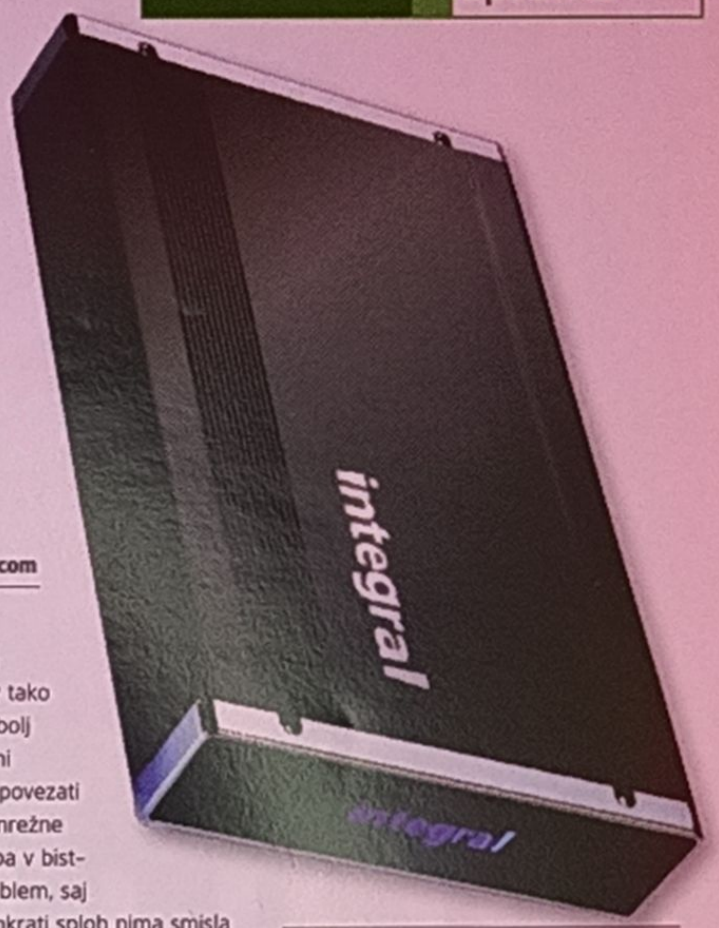
Vredno ogleda PCFormat

SPOMIN V MREŽI

# Akasa Integral/LAN

## Zunanji diski so resda uporabni – kaj pa, če jih lahko povežete v omrežje?

**Cena** 21.990 SIT (91,76€) **Na spletu** www.akasa.com.tw **www.in-put.com**




**Disk** 3,5-palčni PATA, do 400GB
**Povezava** USB 2.0, LAN
**Dimenzije** 218x123x33mm
**Dodatno** RAID 0/1, možnost povezave do 8 diskov

**89%** **PCF pravi...** "Malce drago, a izjemno funkcionalno ohišje za trdi disk."

**Ohišja za zunanje** trde diske niso več novost, a velika večina deluje tako, da jih je mogoče v omrežju uporabljati samo, če so priključeni na enega od računalnikov v omrežju. Ohišja, kot je ta Akasin izdelek, pa lahko povežete neposredno v omrežje. Gre za napravo NDAS (Network Direct Attached Storage), ne za NAS (Network Attached Storage), kar pomeni, da se v omrežju ne predstavlja z naslovom IP, temveč je vsem uporabnikom, ki imajo dostop, vidna kot klasičen trdi disk. Vse to zveni precej komplicirano, je pa smešno enostavno za namestitev. Na vsak računalnik v omrežju, ki bi naj dostopal do naprave, je potrebno namestiti pripadajočo programsko opremo, kar zna biti pri večjem številu računalnikov sicer zamudno, je pa precej uporabno, saj je s tem mogoče dodeliti dostop omejenemu številu uporabnikov, tako da je varnost zapisanih podatkov večja. Za vsak računalnik lahko tudi določite, ali bo lahko samo bral z omrežnega diska ali nanj tudi zapisoval. Za slednje je potrebno vnesti dodatno kodo, kar spet prispeva k varnosti podatkov.

Samo ohišje je aluminijasto, tako da dobro prevaja toploto in se disk v njem ne pregreva, istočasno pa je prav lično oblikovano. Sicer bi raje videli, da bi bilo mogoče vanj namestiti diske SATA, saj imajo novejši diski večjo kapaciteto (ohišje je omejeno na uporabo diskov s kapaciteto do 400GB), pa še hitrejši so. Prav tako nam ni bilo najbolj všeč, da diska ni mogoče hkrati povezati prek USB in omrežne povezave, kar pa v bistvu ni ravno problem, saj obeh povezav hkrati sploh nima smisla uporabljati, istočasno pa bi lahko na tak način tudi ogrozili varnost podatkov na disku, saj prek USB ni podprta ista oblika varnostnih prijemov.

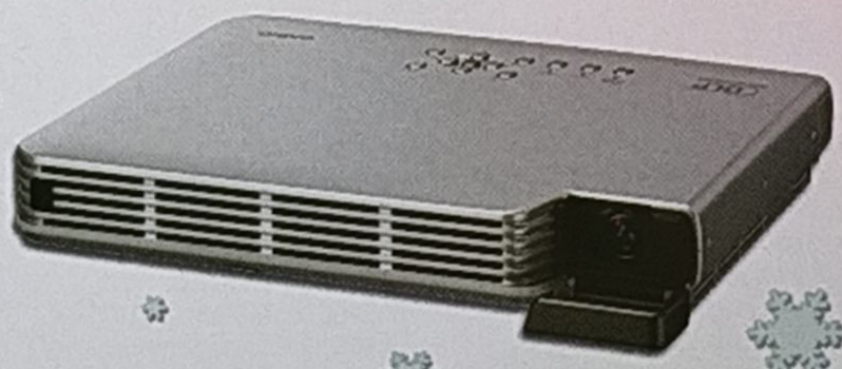
Če povzamemo: gre za lično in praktično oblikovano ohišje za zunanje 3,5-palčne trde diske, ki sicer ni ravno poceni, a je vsekakor funkcionalno. **PCF**

CENTER PROJEKCIJE
najboljša izbira projektorjev v Sloveniji

VRTOGLAVO NIZKE CENE PROJEKTORJEV V PREDNOVOLETNEM ČASU

PROJEKTORJI ZA HIŠNI KINO

POSLOVNI PROJEKTORJI



VELIKA PONUDBA PROJEKCIJSKIH PLATEN TER OSTALE PROJEKCIJSKE OPREME

www.centerprojekcije.si

LESTRA d.o.o., Trzin, tel.: 01 563 60 62, info@lestra.si

InFocus PLUS projectiondesign Optoma NEC SANYO TOSHIBA HITACHI CASIO

# TIHI UPOR

**Dražje pomeni tudi hladnejše in tišje, kajne? Pri *PCF* smo naščipčili naše plemiške čute, da bi to ugotovili...**

**Bež. Beseda nažene strah** v srca vseh, ki računalnike uporabljajo že več let. Zakaj je trajalo tako dolgo, preden so se pojavila lepa ohišja? Ali je v devetdesetih obstajala ena sama barva prsiu? Ali je bil pogled na lepo ohišje družbeno tako sprejemljiv kot pogled na razcapljen gleženj v srednjem veku? Zdaj nas razlogi za tematično preteklost ne zanimajo več, ker je ta pač stvar preteklosti. Danes ohišja ocenjujemo po videzu, dodatne točke pa si prislužijo na račun oblikovanja, hlajenja in hrupa (oziroma pomanjkanja slednjega).

Vsako ohišje, ki je kolikšaj vredno, ima pripravljen prostor za dva ventilatorja, enega spredaj, ki zrak usmerja prek osnovne plošče in zagotavlja, da vse vaše komponente pošteno zebe, in enega zadaj, ki vroč zrak spravlja iz ohišja. Hrup, večni spremljevalec hlajenja, pa je pogosto težko prenašati. Če ohišje ni trdno in robustno izdelano in če ventilatorji niso veliki in dobro uravnoteženi, pričakujte glasno računalniško izkušnjo. Če je vaš sistem že od začetka precej glasen, boste kmalu deležni niti najmanj sladke kakofonije, ko bodo ventilatorji obloženi s prahom in ko se bodo ležaji obrabili.

Z leti pa je postala pomembna tudi sama lokaliteta izdelave. Braloi *PCFormata* bolj pogosto odprete in zaprete ohišja kot drugi uporabniki, zato je krasno, če imate ohišje, pri katerem ni potrebno dobiti živčnega zloma, ko bi radi pokukali v drobovje računalnika. Vprašanje je le, če ste pripravljeni za takšno priročnost tudi odšteti primerno vsoto denarja. **PCF**

## Zen

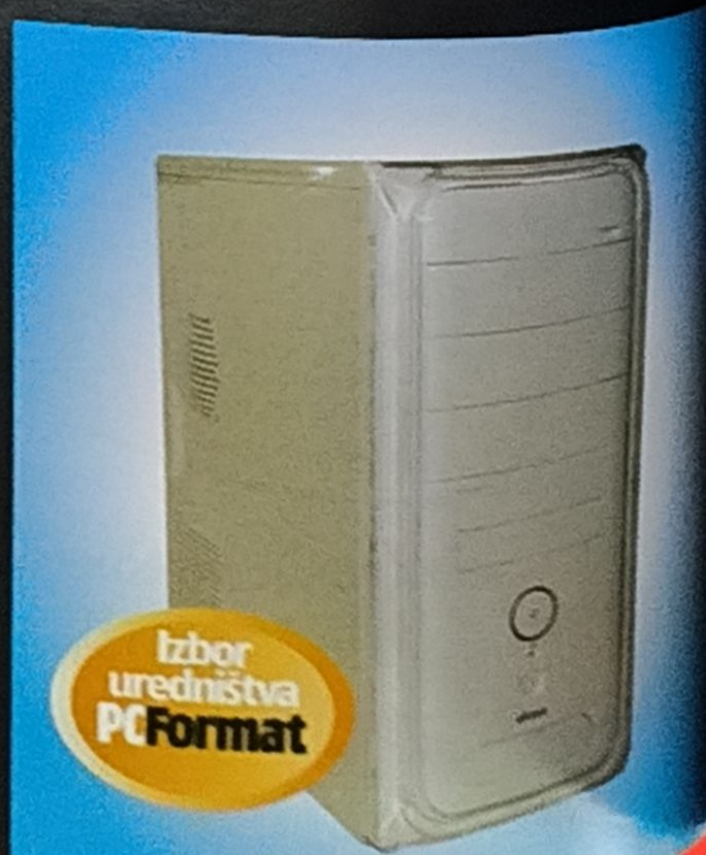
**Proizvajalec:** Akasa **Na spletu:** www.akasa.com.tw

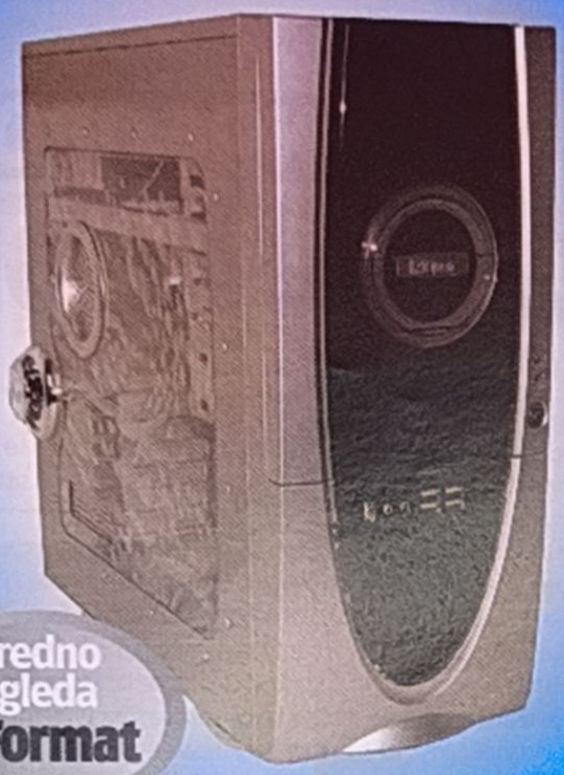
**12.990 SIT (54,21€)**
www.rput.com

Tole ohišje je vsekakor oblikovalski zmagovalec tega testa, ne glede na to, da nismo pretirano navdušeni nad belo barvo. Sicer je že prav nesramna kopija Applovih oblikovalskih prijemov, kar pa nas niti najmanj ne moti, ker so nam omenjeni prijemi že od nekdaj noro všeč. Ohišje znotraj mogoče deluje nekoliko pusto, a je ravno zato nameščanje kakršnekoli opreme smešno enostavno. V ohišje sta že vgrajena dva 120mm ventilatorja, ki sta prijetno tiha, kletka za diske pa tudi ni zasukana, tako da sprednji ventilator prek osnovne plošče spravi zajetno količino zraka. Na testu se je ohišje izkazalo tudi kot najbolj hladno, kar je ob že skoraj smešno nizki ceni samo še dodatna prednost. Če ga primerjamo s cenejšim Enermaxovim ohišjem, lahko mirno rečemo, da je Zen bolj učinkovit, hladnejši in med ostalim tudi veliko, veliko lepši.

**Razširitve za pogone:** 4 x 5,25, 6 x 3,5 (dve odkriti)
**Hlajenje:** 1 x 120mm ventilator spredaj, 1 x 120mm ventilator zadaj
**Mehanizem za zapiranje:** Vijaki, zatič
**Ostalo:** Cev za odvajanje zraka od procesorja, stranica, ki se sname brez orodja

**90%** **PCF pravi...** "Noro lepo in izjemno funkcionalno ohišje, za katerega smo v bistvu pričakovali znatno višjo ceno."





Vredno ogleda PCFormat

## Impression 38.015 SIT (158,63€)

**Proizvajalec** AOpen **Na spletu** www.aopen.com www.pc-hand.si

Ime že samo pove, da je Impression precej impresivno ohišje. Srebrno-črne kombinacije smo sicer že vajeni (in mogoče celo malce naveličani), a je pri tem ohišju odlično "zlorabljena". Ena večjih prednosti je smešno enostavno odpiranje. Sprednja plošča se sname brez vsakega truda, pleksi stranica pa še enostavneje. Na stranici je tudi cev za odvajanje vročega zraka s procesorja, kar je dodatna prednost, in sicer zato, ker postavitev ventilatorjev ni najbolj posrečena. Sprednji 92mm ventilator je namreč v celoti postavljen za kletko za trde diske, ki je obrnjena za 90 stopinj. Vgradnja diskov je tako smešno enostavna, a sama kletka ovira, da bi hladen zrak sploh pripotoval do osnovne plošče, tudi če ni polna.

Impression pa je edino ohišje na testu, ki že ima vgrajen napajalnik, in sicer 400W model, ki sicer ni čudež tehnike, je pa daleč od tega, da bi ga lahko kritizirali.

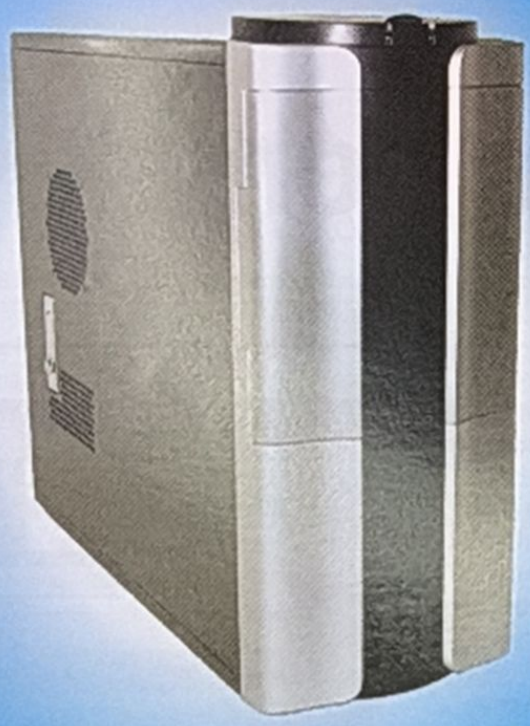
**Razširitve za pogone** 4 x 5,25, 7 x 3,5 (dve odkriti)

**Hlajenje** 1x 92mm ventilator spredaj, 1x 120mm ventilator zadaj

**Mehanizem za zapiranje** Vijaki, zatič (ključ)

**Ostalo** 400W napajalnik, stranica, ki se sname brez orodja, možnost zaklepanje stranice, cev za odvajanje zraka od procesorja

**89%** **PCF pravi...** "Na prvi pogled klasično ohišje, ki pa resnično presenetí z nekaj odličnimi prijemi."



## YY- 5604 Aquarius 16.355 SIT (68,25 €)

**Proizvajalec** Yeong Yang **Na spletu** www.yeongyang.com www.pc-hand.si

Moramo priznati, da je Yeong Yangovo ohišje najmanj navdušilo na tem testu. Samo po sebi je sicer precej robustno in kvalitetno izdelano, je pa sama oblikovna izvedba precej neprivlačna. Prvo, kar nas je zbodlo v oči, je dejstvo, da v samo ohišje ni vključen niti en sam ventilator, kar pa ni nujno pomanjkljivost, saj se lahko sami odločite za najprimernejši ventilator. Kletka za diske je obrnjena za 90 stopinj, kar pomeni, da sprednji ventilator skoraj brez haska piha po kletki, namesto da bi zrak dovajal prek osnovne plošče, je pa zato dobrodošla cev za odvajanje toplega zraka s procesorja. Tisto, kar nas je na tem ohišju najbolj motilo, pa je dejstvo, da so gumb za vklop in razširitvena vrata skupaj nameščeni na vrhu ohišja, kar pomeni, da se le-to ne bo dobro počutilo pod kakšno mizo. Za to, kar ponuja, je tole ohišje preprosto predrago.

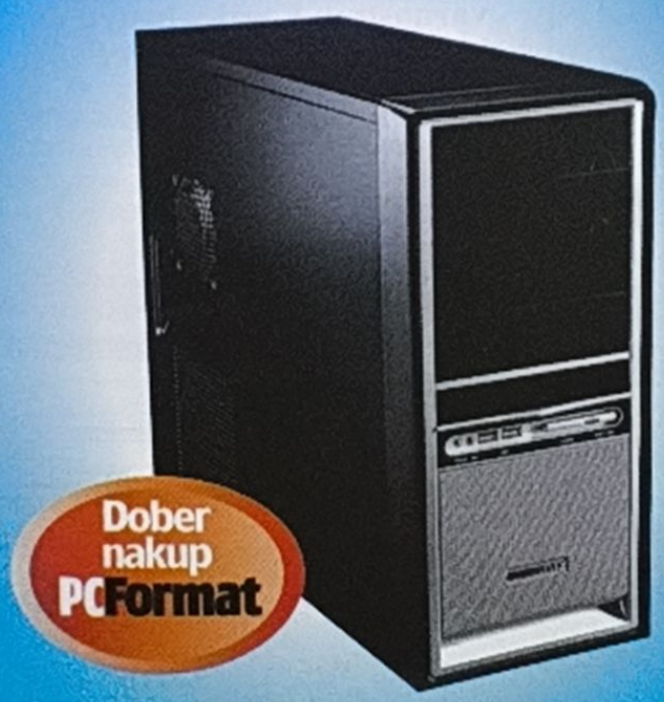
**Razširitve za pogone** 4 x 5,25, 6 x 3,5 (eno odkrito)

**Hlajenje** 1x 120mm ventilator spredaj, 1x 120mm ventilator zadaj (nista priložena)

**Mehanizem za zapiranje** Vijaki, zatič

**Ostalo** Cev za odvajanje zraka od procesorja, v ohišje nameščena škatla za opremo, stranica, ki se sname brez orodja

**76%** **PCF pravi...** "Glede na konkurenco smo za takšno ceno pričakovali vsaj že vgrajene ventilatorje."



Dober nakup PCFormat

## Pandora CA3030 12.190 SIT (50,87€)

**Proizvajalec** Enermax **Na spletu** www.enermax.co.uk www.acord-92.si

Obstaja lekcija, ki bi se je morali naučiti vsi, ki bi radi na črnem ohišju videli sivo mrežo: noben, še tako fin pokrovček za pogone ne bo preprečil, da ohišje ne bi bilo videti kot grozljiv velikanski kasetofon iz osemdesetih.

Postaran videz Enermaxovega ohišja pa ne zmanjša njegove uporabnosti, smo pa vseeno mnenja, da bi moralo biti ohišje deležno nekoliko ličila, sploh glede na to, da je notranjost bolj prazna in da na sprednji stranici ni vrat FireWire. Na splošno pa je tole ohišje odlična izbira za zahtevano ceno. Količina hrupa je precej daleč od tiste, ki bi jo označili za pretirano, res pa je, da se tanke kovinske stranice ohišja dokaj hitro precej segrejejo. Za tako poceni ohišje pa je tole vseeno odlična izbira.

**Razširitve za pogone** 4 x 5 .25, 5 x 3.5 (eno odkrito)

**Hlajenje** 1 x 120mm ventilator spredaj, 1 x 120mm ventilator zadaj

**Mehanizem za zapiranje** Vijaki

**Ostalo** Filter za prah spredaj, stranica, ki se sname brez orodja

**83%** **PCF pravi...** "Pozdravite kralja ohišij nižjega razreda, a poskusite spregledati starinsko oblikovanje."

MNOGOBOJ!

# Programi za varnostne kopije

Mačko je mogoče odreti na več načinov... isto velja za zaščito podatkov, kot smo ugotovili pri *PCFormatu*

**To je tisti del opisa**, v katerem vam lirično nabijamo v glavo, kako pomembno je imeti varnostne kopije podatkov. Dobronamerno vam žugamo in govorimo o tem, kako grozno se boste počutili, če boste kdaj doživeli, da se vaši podatki spremenijo v en sam kup izgubljenih bitov in poškodovanih datotek. V praksi pa vsi dobro vemo, da se večini uporabnikov ne ljubi ubadati z varnostnimi kopijami. Te so opravilo "za jutri", torej nekaj, česar vsekakor ni potrebno narediti danes, oziroma, če se izrazimo bolj tehnično, so samo čista bedarija. Rezultat rednega ustvarjanja varnostnih kopij je gora medijev, proces je dolgotrajen in dolgočasen, jasno vam je pa tudi, da niti pod tekočo problematiko ne boste našli iskane datoteke, ko jo boste potrebovali. Zato ni čudno, da se večini ne ljubi – tudi če so posledice sesutega sistema tako resne, kot vam želimo dopovedati.

Zato tokrat obravnavamo nekaj drugega. To ni pravi primerjalni test, saj zmagovalca ni – namesto tega vam bomo pokazali štiri fantastična orodja in z njimi seveda tudi štiri fantastične načine za zaščito vaših podatkov. Uporabite lahko enega, dva ali kar vse štiri, pa boste zaščiteni pred vsem, kar se vam lahko zgodi. Lahko pa se preprosto odločite za tisto orodje, ki se najbolje sklada z vašim načinom dela, ne pa z načinom, na katerega bi naj delali. Tako boste imeli več možnosti za enostavnejše spremljanje varnostnih kopij, in to na način, ki se vam bo dejansko zdel uporaben.

VARNOSTNE KOPIJE/SLIKE DISKA

## Acronis True Image Home

Mojster za vse in gospodar vaših diskov

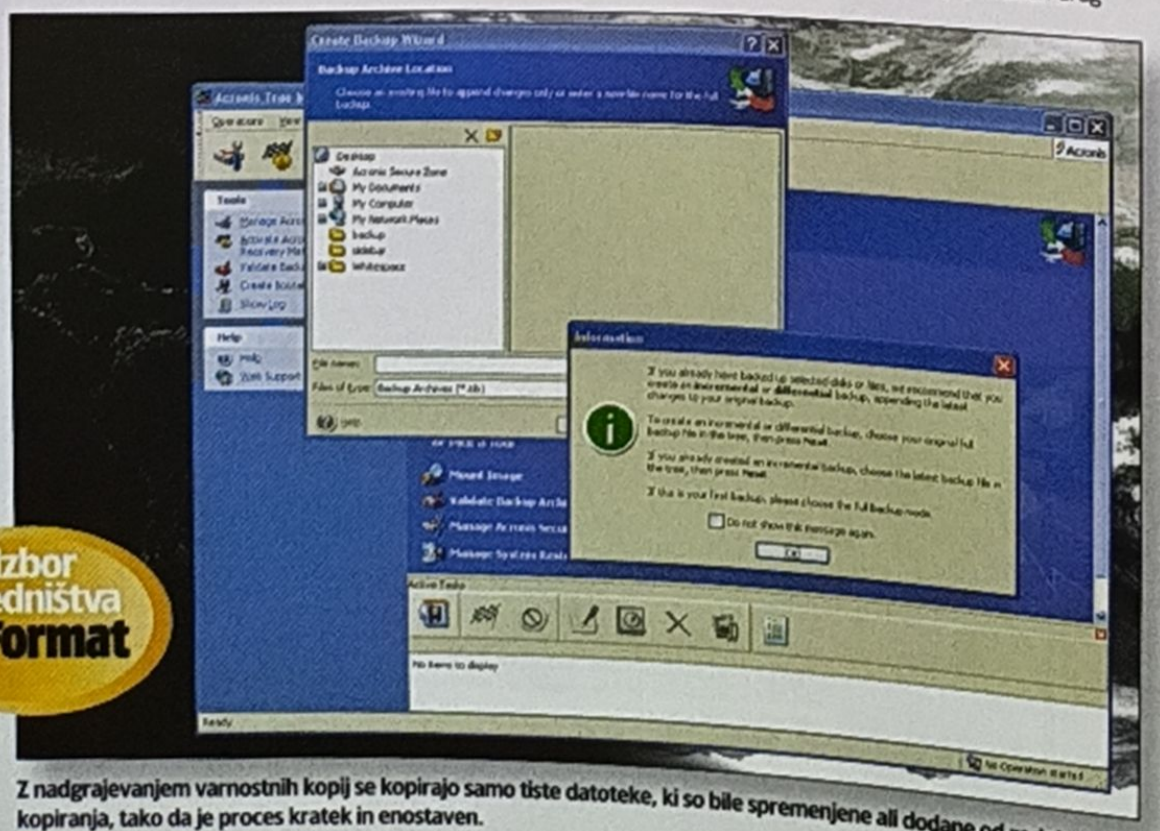
**Cena** 6.615 SIT (27,60€) **Založnik** Acronis **Na spletu** www.acronis.com

**Obstajata dva osnovna** načina za zaščito podatkov: varnostne kopije in slike diskov. V praksi se je pokazalo, da vsako orodje za katerokoli od obeh opravil čisto dobro opravlja to funkcijo in ustvari stisnjeno kopijo podatkov. Razlike med programi pa so vidne pri obnavljanju. Varnostna kopija omogoča dostop do datotek in podatkov, tako da lahko obnovite posamezne datoteke in nastavitve, s sliko diska pa lahko enostavno obnovite celoten disk. Očitna prednost slednje je ta, da lahko enostavno obnovite Windows v dobesedno nekaj minutah, če se sistem popolnoma sesuje.

### VARNI SISTEMI

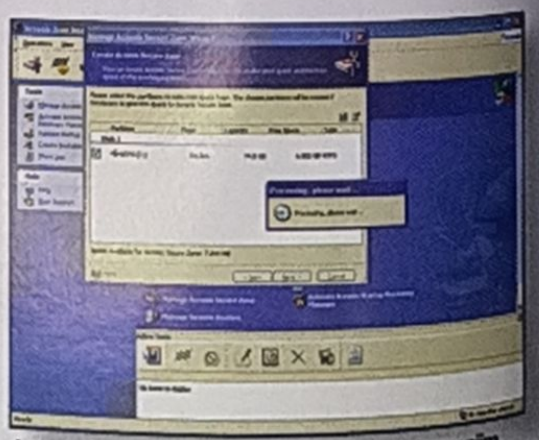
*Acronis* obvlada obe opravili in ima za nameček še nekaj dodatkov. Če začnemo na začetku: program vskoči pred nalaganjem Windows, tako da lahko obnovite sistem, tudi če Windows odpove sodelovanje. Ustvarite lahko varnostne kopije celotnega pogona ali le kopije datotek in map, v te varnostne kopije pa lahko vključite (ali izključite) sistemske, skrite in druge datoteke, varnostno kopijo pa lahko shranite kamorkoli na disku. S tem programom lahko ustvarite tudi posebno particijo trdega diska, do katere ne more dostopati prav noben drug program, tako da se vam ne more zgoditi, da bi po nesreči zbrisali varnostno kopijo. Program pa ne omogoča prenos varnostnih kopij na drugo mesto. Za uporabo kloniranja boste potrebovali več diskov, ki pa so danes že tako ali tako poceni.

V bistvu od orodja za izdelavo varnostnih kopij sploh ne bi mogli pričakovati več, za razliko od večine drugih sorodnih programov pa je na internetu na voljo tudi 15-dnevna preizkusna različica.




Izbor uredništva PCFormat

**Z nadgrajevanjem varnostnih kopij se kopirajo samo tiste datoteke, ki so bile spremenjene ali dodane od zadnjega kopiranja, tako da je proces kratek in enostaven.**



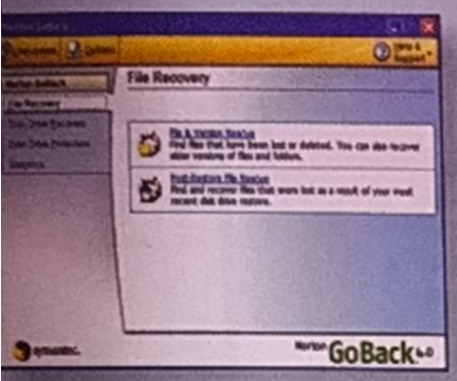
***Acronis Secure Zone* zaklene dele diska pred zunanjim svetom in jih nameni izključno varnostnim kopijam.**

> **"Od programa za izdelavo varnostnih kopij v bistvu ne bi mogli pričakovati več"**

**Min** P4/Athlon, 64MB RAM, 100MB prostora na disku

**Opt** Windows XP, 512MB RAM, več trdih diskov

**92%** **PCF pravi...** "Vsestransko orodje za varnostne kopije, primerno za vsakogar."



ČASOVNI STROJ

# Norton GoBack 4

## Zavrtite čas nazaj s tem nujnim orodjem

Izbor uredništva PCFormat

**Cena** 5.670 SIT (23,66€) **Založnik** Symantec **Na spletu** www.symantec.com

**To ni ravno** orodje za varnostne kopije. Če se vam trdi disk sesuje, se boste poslovili tudi od podatkov. V večini primerov pa to ni razlog za izgubo podatkov, saj se vse pogosteje zgodi, da podatke izgubite zato, ker ste zbrisali kakšno datoteko ali prepisali napačen podatek. *GoBack* spremeni vaš računalnik v časovni stroj, ki lahko premakne čas in obnovi sistem. Windows XP že ponuja nekaj podobnega s System Restore, ki pa je kot bojna sekira v primerjavi s skalpelom, kot je *GoBack*. S tem programom lahko obnovite celoten sistem, lahko pa se zaženete tudi v arhiv in obnovite posamezne datoteke ali razveljavite čisto določene spremembe.

Cena za tak arhiv je kar precej prostora na disku (priporočenih je 8GB), kar pa ni problem pri novejših diskih. Idealno bi bilo, da bi to orodje za obnavljanje opolemenitili še s kakšnim drugim načinom zaščite podatkov, da jih ne bi izgubili, če se zgodi kaj nepredvidenega, če vam na primer kdo ukrade računalnik ali če vaš strojček doleti kakšna grozljiva nesreča.

**Min** Windows 98, 200MB prostora

**Opt** Windows XP, 8GB prostora

**90%** **PCF pravi...** "*GoBack* je idealen način za razveljavljanje napak, a samo do določene mere."

INTERNETNE KOPIJE

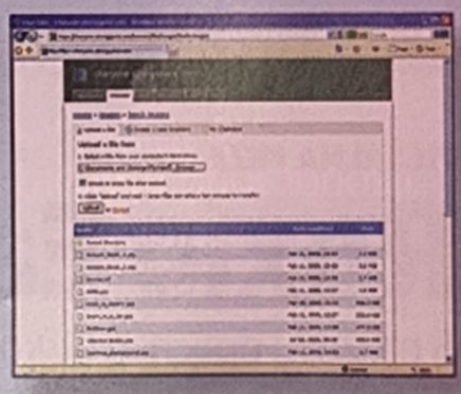
# Strongspace

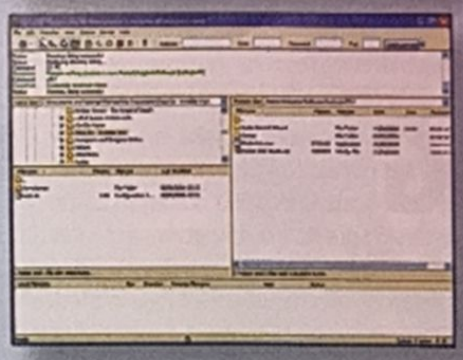
## Zaupajte svoje varnostne kopije internetu

**Cena** 1.512 – 54.810 SIT (6,30 – 228,72€) na mesec **Založnik** Joyent **Na spletu** www.strongspace.com

**Varnostne kopije prek** interneta imajo veliko skupnega. Vsi imajo spletni vmesnik in upravljajo s posameznimi datotekami ali skupinami datotek, namesto da bi izvajali samodejno varnostno kopiranje. Med množico storitev, ki so na voljo, sta na primer AOL-ov *XDrive* (**www.xdrive.com**) in bolj multimedijsko usmerjen *MediaMax* (**www.mediamax.com**). Prednosti takšnih rešitev je kar nekaj: samodejne varnostne kopije, ki bodo preživele, tudi če se vam hiša podre, istočasno pa imate na voljo tudi kopije starejših različic datotek, pri tem pa se morate seveda sprijazniti z dejstvom, da boste svoje podatke zaupali tretji osebi.

*Strongspace* storitev ponuja že za 8 dolarjev (1.512 SIT) za 4GB prostora, kar sicer ni najbolj poceni, a ima dodatne prednosti. Do datotek lahko dostopate z odjemalcem SFTP po lastni izbiri, tako da opravil ni potrebno izvajati prek spleta, nastavite pa lahko tudi neomejeno število računov za dostop, tako da lahko drugi uporabniki dostopajo samo do tistih map in datotek, za katere imajo dovoljenje. Tako dobite precejšnjo svobodo pri izbiri programske opreme in niste vezani na eno samo orodje. Po tehnični plati se lahko povežete tudi prek *rsynch* in drugih orodij, kar je izjemno uporabno za lastnike spletnih strani, pa četudi le za ustvarjanje varnostnih kopij blogov.

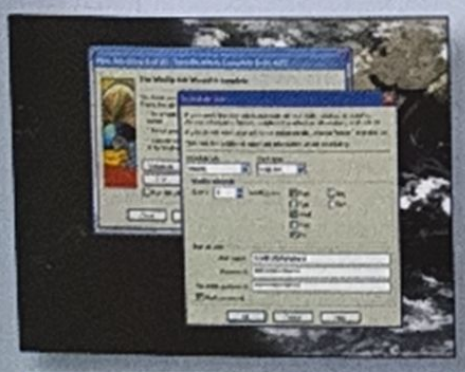


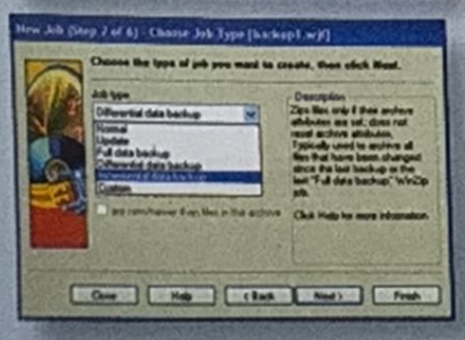


**Min** Dostop do interneta, širokopasovna povezava

**Opt** Odjemalec SFTP

**80%** **PCF pravi...** "Fleksibilna in zanesljiva storitev za zahtevnejše uporabnike, ki želijo za kopije uporabiti internet."






STISKANJE/VARNOSTNE KOPIJE

# WinZip 10 Professional

## Da. prav ste prebrali. *WinZip*. Ne zna le stiskati podatkov

**Cena** 9.440 SIT (39,40€) – nakup prek interneta **Založnik** WinZip **Na spletu** www.winzip.com

**WinZipovih možnosti za** ustvarjanje varnostnih kopij ne moremo primerjati z namenskimi orodji – to bi bilo preprosto butasto. Namesto tega ga predstavljamo kot primer za to, koliko orodij, ki jih že uporabljate, vam lahko služi še za kaj čisto drugega. *WinZip* vam lahko služi še v dveh primerih, ki ne zajemata samo stiskanja in arhiviranja podatkov.

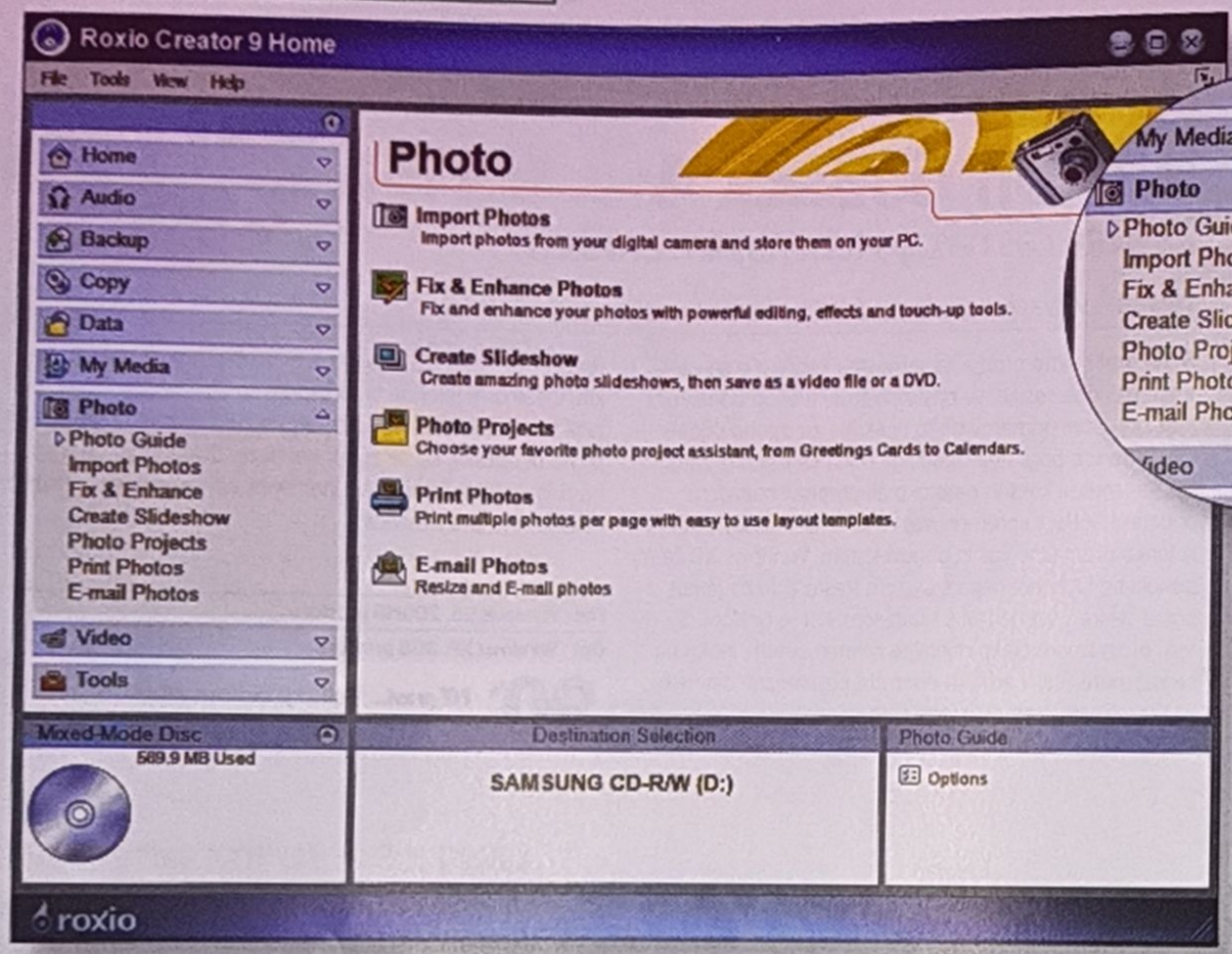
Prvo orodje omogoča opravila po urniku – program usmerite na določen direktorij, ki ga želite redno arhivirati, in določite pravila, kako naj se to izvaja – kje, kako, kdaj in kaj naj naredi z arhivom, ko zaključi z delom. Drugo orodje pa je namenjeno prav varnostnim kopijam in omogoča hitro kopiranje mape My Documents, namizja, seznama priljubljenih strani in e-pošte.

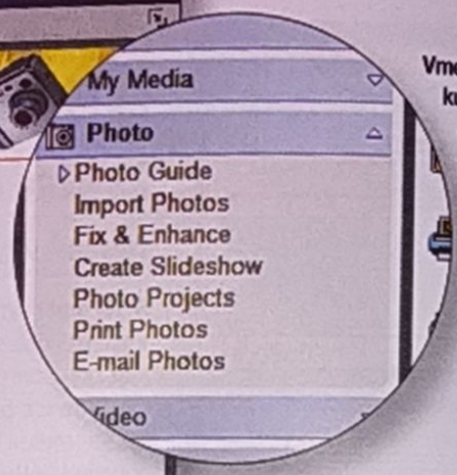
Gre torej za hitro in osnovno ustvarjanje varnostnih kopij, ki pa ima to prednost, da je noro enostavno, istočasno pa gre za program, ki ga skoraj gotovo poznate in tudi uporabljate.

**Min** Windows 98

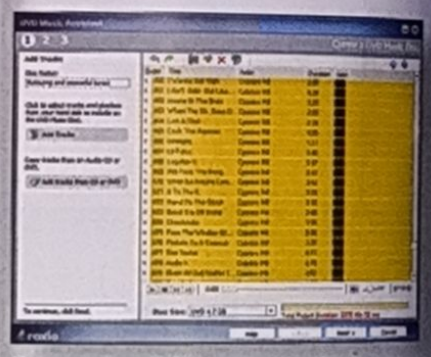
**Opt** Windows XP s SP2

**72%** **PCF pravi...** "Ni pravo orodje samo za varnostne kopije, je pa odličen kot rezerva. Orodje za varnostne kopije je na voljo samo v različici Professional."




Vmesnik Home na isti kup vrže vse aplikacije *EMC 9*, kar pa je le za odtenek boljše od milijona bližnjic v meniju Start.



Novo orodje v *EMC 9* vam omogoča, da spravite glasbo na DVD v nekaj minutkah.

MEŠALNA MIZA

# Roxio Easy Media Creator 9

S praznim optičnim diskom stori vse, kar je z njim mogoče storiti. Izvzeto je le čečkanje neberljivih naslovov na zgornjo stran s flomastrom...

**Založnik** Sonic Solutions **Na spletu** www.roxio.com

**Glasbena in filmska** industrija nas počasi potiskata proti temni prihodnosti, ki je polna pretiranih zaščit avtorskih pravic v slogu razvitega standarda Digital Rights Management (DRM). Želite gledati isti film na vašem PSP-ju in predvajalniku Blu-ray? Ni problema, ampak kupiti ga boste morali dvakrat. S tem seveda iz enačbe pade vsak drobec ideje o poštenosti do uporabnika – ljudje pač naivno pričakujejo, da bodo lahko delali varnostne kopije filmov, podobno preprosto kot lahko glasbo s svojih CD-jev presnamejo na iPod. Čeprav se podjetje Roxio ne misli vmešavati v politične zadeve založb, pa vseeno ponosno predstavlja *Easy Media Creator 9*, ki verjetno ponuja najpreprostejši način kopiranja, pretvorbe in zapisovanja CD-jev, DVD-jev in celo diskov Blu-ray.

## VEČJE JE BOLJŠE

Čeprav lahko z gotovostjo trdimo, da je *Easy Media Creator 9* večji od svojega predhodnika, pa nismo prepričani, da je toliko boljši – vsaj ne s stališča večine uporabnikov. Glavna in najbolj oglaševana nova funkcija je možnost kopiranja glasbe in filmov neposredno na iPod, PSP in mobilne telefone. To je sicer več kot dobrodošlo, vendar prihaja z velikim zaostankom, saj vse našteto že nekaj časa počnemo z drugimi orodji. Nekaj podobnega lahko rečemo tudi za možnost pretvarjanja glasbe v melodijo za mobilne telefone – prepozno in deloma celo nepotrebno, zdaj ko toliko telefonov podpira neposredno predvajanje datotek MP3.

Pohvalno pa je, da *EMC 9* podpira Blu-ray, tako da imajo vsi lastniki teh pogonov razlog za veselje. Vsi trije. Deveta različica se hvali tudi s tem, da deluje v operacijskem sistemu Windows Vista, kar bo nekoč sicer uporabno, vseeno pa nam daje občutek, da

**"Media Creator 9 verjetno ponuja najpreprostejši način kopiranja, pretvorbe in zapisovanja CD-jev, DVD-jev in celo diskov Blu-ray"**

Roxio nima dovolj pametnih idej za to, kaj bi dal novega v zadnjo različico.

Ob tako puhlih glavnih pridobitvah ni pravzaprav nobeno presenečenje, da osrčje *EMC 9* predstavljajo manjše novosti in izboljšave jedra. Dodan je bil nov urejevalnik videa (*CineMagic*), ki glede na svojo funkcionalnost sicer sedi pod obstoječim orodjem *VideoWave*, a je precej hitrejši in kot tak idealen za vse tiste uporabnike, ki nimajo časa na pretek. Zdaj lahko ustvarjate tudi glasbene DVD-je neposredno iz vaše zbirke MP3-jev, kar sicer pospremijo privlačni meniji, vendar je celoten proces zelo počasen.

In "počasen" je prava beseda za zaključni odstavek tega opisa. Pri Roxiu so spet tu in tam vrgli v celoto kup novih lastnosti, ki pa spremenijo celoten paket v še bolj nepregledno zmedo. Ko boste namestili *EMC 9*, boste v meni Start dobili več kot 30 novih bližnjic do programov, in vsakič, ko boste karkoli zagnali iz glavnega vmesnika, imenovanega Home, se bo ta v bistvu samo pomanjšal in zagnal drug program. Več dela bodo morali avtorji vložiti v bolj tesno integracijo vseh aplikacij svojega paketa: poenoten videz, možnost prenašanja podatkov med aplikacijami ali nek osnovni program, ki bi vsaj pričaral videz, da so vse aplikacije prek njega združene, in ne da gre le za skupek sicer zelo uporabnih orodij, ki jih združuje en namestitveni program. **PCF**

### OGLEJTE SI ŠE...

>> **Media One Gallery**
Intervideo
>> **Power2Go**
Cyberlink
>> **Nero 7 Premium**
Nero

**Min** 1,2GHz, 256MB RAM
**Opt** 1,6GHz, 1GB RAM

**82%** **PCF pravi...** "Še vedno je najboljša zbirka za delo z mediji, vendar ima nekaj pomanjkljivosti."

PCFormat VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

GameZone PRIDRUŽI SE IGRI

PCFormat in GameZone ponosno predstavljata...

# LAN Party CONA 06

V Mariborski Kibli, 11. novembra!

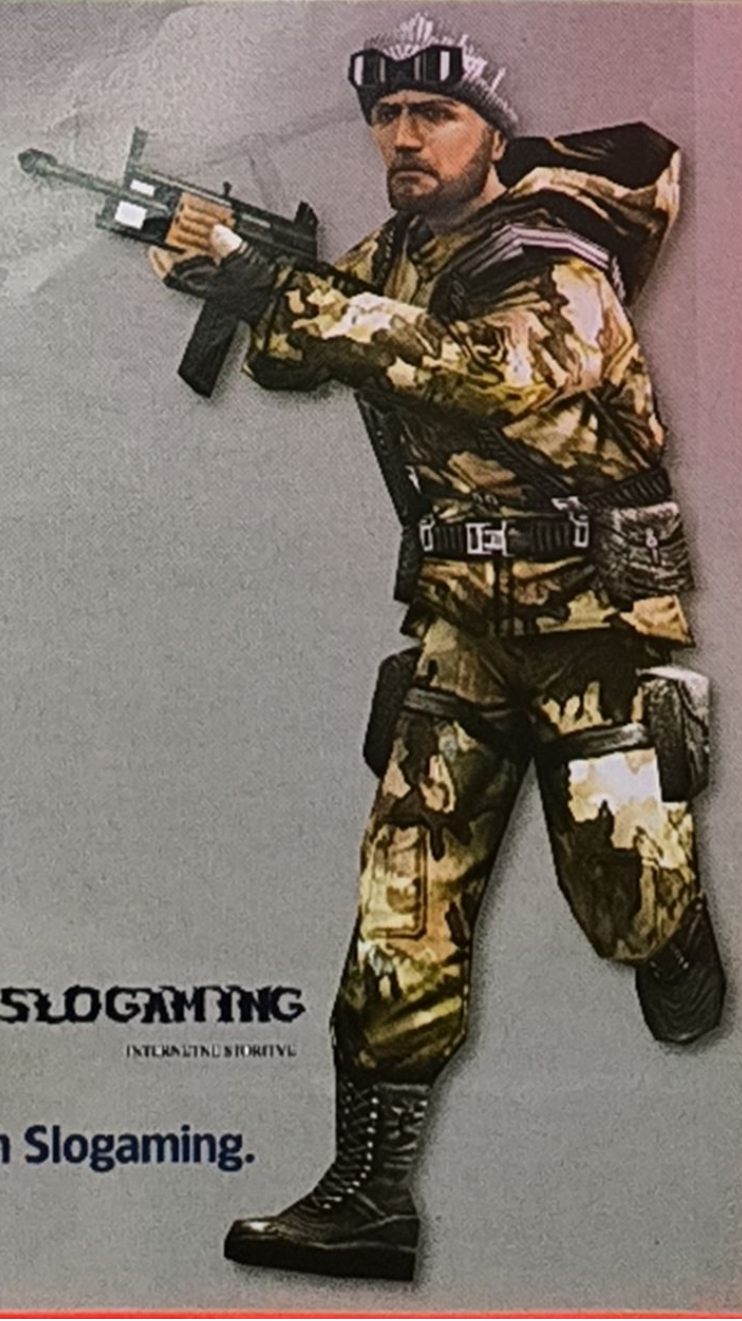
# CALL OF DUTY 2

**BOGATE NAGRADE!**

KIBLA10LET
www.kibla.org

Prijavite se na spletni strani **lan.slogaming.com**, kjer boste naši tudi vse podrobnosti.
Pohitite, število prijav je omejeno.

## Igrajte vaše najljubše igre na PCFormatovih strežnikih!



**BATTLEFIELD 2**
IP: 85.214.41.152:16567:29900

**COUNTER-STRIKE: SOURCE**
IP: 85.214.41.152:27016

**CALL OF DUTY 2**
IP: 85.214.41.152:28961

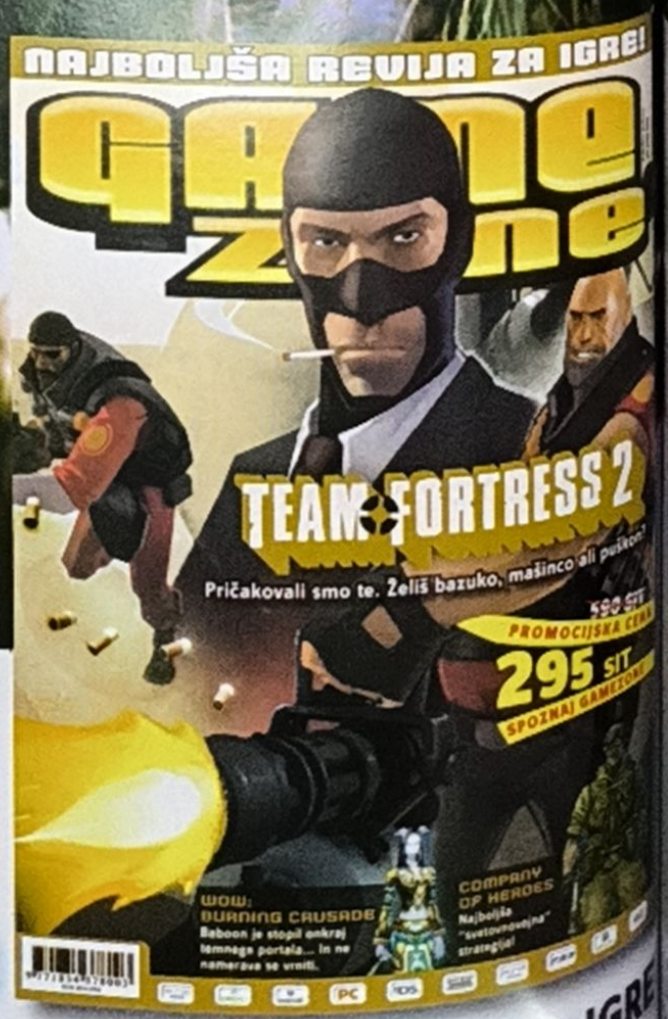
SLOGAMING
INTERNETNI ŠPORTIVI

**Strežniki so postavljeni v sodelovanju s podjetjem Slogaming.**

# GAME ZONE

PROMOCIJSKA CENA

# 295 SIT




NAJBOLJŠA REVIJA ZA IGRE

# IGRE

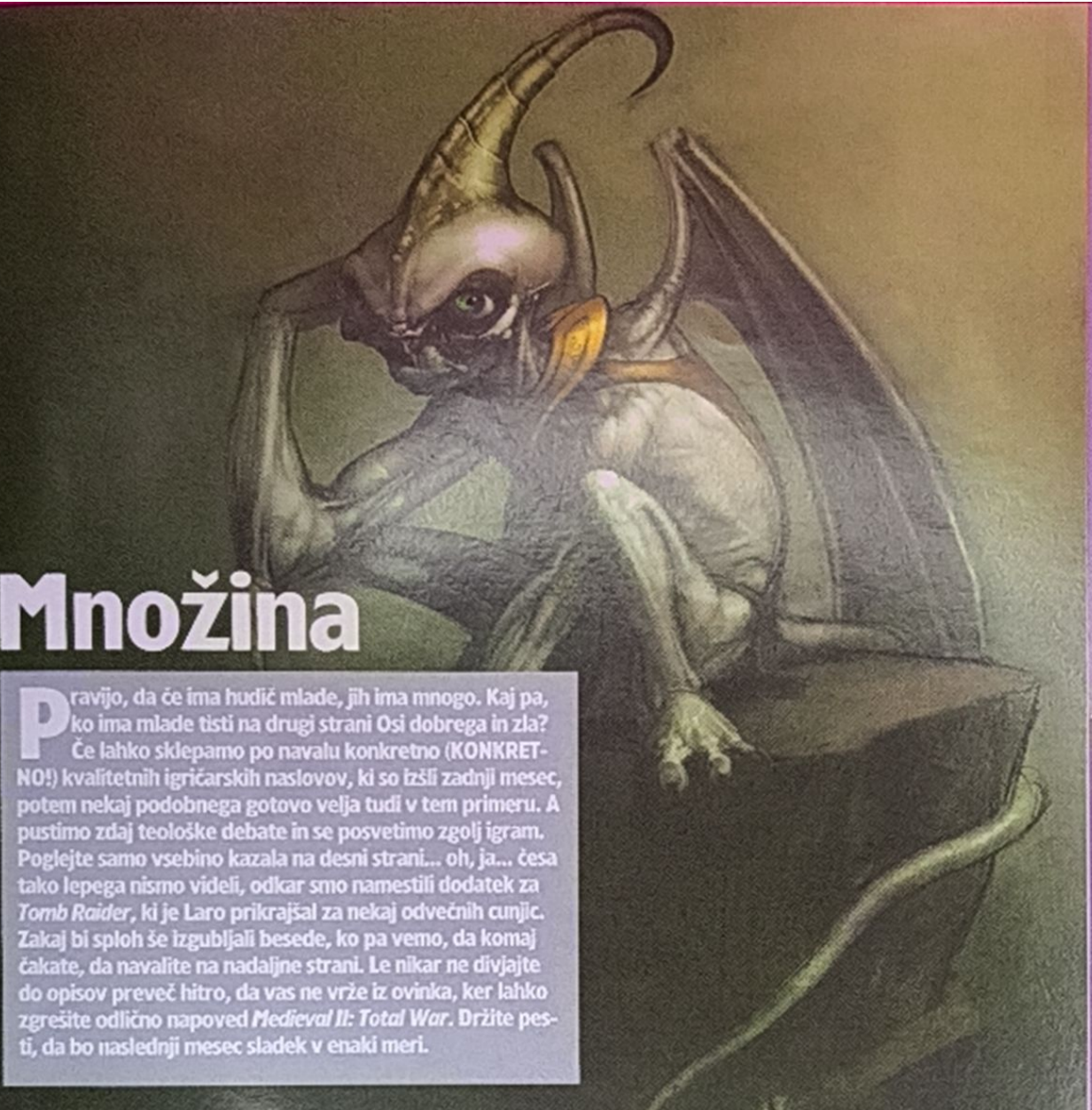
napovedi
opisi
vodiči

## v tej številki


str. 66 Igre prihajajo
str. 69 Nogometni intervju
str. 70 Za kulisami
str. 74 Dark Messiah
str. 76 Battlefield 2142
str. 78 Paraworld
str. 79 Pro Evolution Soccer 6
str. 80 Ducati World Championship
str. 81 Defcon
str. 81 NHL 07
str. 82 Gothic 3
str. 83 Football Manager 2007
str. 83 FIFA 2007
str. 84 Reservoir Dogs
str. 85 Faces of War
str. 86 Neverwinter Nights 2
str. 88 Joint Task Force
str. 89 El Matador
str. 90 Mali opisi
str. 91 Naprej v preteklost
str. 92 Pogled nazaj: Settlers 2


# Množina

Pravijo, da če ima hudič mlade, jih ima mnogo. Kaj pa, ko ima mlade tisti na drugi strani Osi dobrega in zla? Če lahko sklepamo po navalu konkretno (KONKRETNO!) kvalitetnih igričarskih naslovov, ki so izšli zadnji mesec, potem nekaj podobnega gotovo velja tudi v tem primeru. A pustimo zdaj teološke debate in se posvetimo zgolj igram. Poglejte samo vsebino kazala na desni strani... oh, ja... česa tako lepega nismo videli, odkar smo namestili dodatek za *Tomb Raider*, ki je Laro prikrajšal za nekaj odvečnih cunjic. Zakaj bi sploh še izgubljali besede, ko pa vemo, da komaj čakate, da navalite na nadaljne strani. Le nikar ne divjajte do opisov preveč hitro, da vas ne vrže iz ovinka, ker lahko zgrešite odlično napoved *Medieval II: Total War*. Držite pesti, da bo naslednji mesec sladek v enaki meri.




Poglejte na stran 86...

## PCFormat - ovi strokovnjaki

**TOMAŽ BARTOLJ**
Upali smo, da ga bo ljubezen do *NHL* minila, zdaj ko mu je serija že nekaj sezon zapored strla srce. Ampak prve ljubezni so večne.

**ALJOŠA HANCMAN**
En cel dan je igral *Dark Messiah* v najvišji ločljivosti in z vsemi grafičnimi podrobnostmi. V 24 urah je dobil na zaslon 16 slik. A lepih.

**TOMAŽ KOTNIK**
Tomaž predvsem ni rad malenkosten, zato je z metalca raket v *Quake 3* presedlal na jedrske bombe v *Defcon*. Pravi, da bolj zaležejo.

**JELENA VARDA**
Kot ljubiteljica zvrsti RPG je zaradi kopice odličnih naslovov, ki so izšli, proglasila zadnji mesec za svoj osebni praznik.

**GREGOR MRAZ**
Paralelno je igral *FIFA 07* (z desnico) in *NHL 07* (z levico). Na koncu mu je uspelo izvesti prepovedan dolgi strel z Ronaldinhom.

**BARBARA BANOVIČ**
Hrošči v *Titan Quest*, ki sesujejo igro, je niso odvrnili od igranja. Pravi, da tudi hrošči morajo biti v vsaki pošteni domišljijski igri.

SISTEM OCENJEVANJA
0-19% Neigralno, leno, ničvredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen izdelek. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

### Naše obljube

**1. Opisujemo samo dokončne igre**
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko koreniito testiramo, preden podamo oceno.

**2. Vedno povemo, kar mislimo**
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

**3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu**
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je oboževalec zvrsti.

**4. Damo vam jasno priporočilo**
Vi želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

**5. Prisluhnemo vam**
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

## Končna sodba

Delo opisovalca iger najbolje opišeta Eva in Jan, ko zažgolita *Od pekla do raja*, pri čemer je lokacija opisovalca na lestvici s tema ekstremoma vezana na kakovost igre, ki mu je dodeljena. Bolj kot igra pada v področje ekstremov, lažje padejo v denarnico tolarji – pa naj bo popolno veselje ob odličnih ali sladko maščevanje z zlobnim opisom ob katastrofalnih igrah. Oboje je mala malica. Težava nastane pri izdelkih, za katere ni povsem jasno, kaj pravzaprav so. Vzemimo za primer ta mesec opisane *Reservoir Dogs*. Na prvi pogled bi jo bilo zlahka vreči v koš "moženje licence", uporabiti cinizem, sarkazem in zgražanje nad zgolj k dobičku usmerjenim korporacijam ter se z mislijo o zadebeljenih denarnicah v sladkem zadovoljstvu zavaliti na kavč. A tu se prikaže tista mala radovedna zverca, ki se skriva v slehernem zavestnem novinarju/opisovalcu iger. Menda je to tisto, kar manjka večini politikov, in se ji reče vest. Gregorjevemu prigovarjanju navkljub je povsem jasno, da to ni bajeslovno bitje. Začne se povsem nedolžno. Kot posušen čips na postelji. Zbode te. Prask, prask, premik malo levo. Spet. Kot iglica. Vržeš se okoli. Še močneje. Kot bi vate rinila zlomljena vzmet.

Kakšnega "hudiča" in po hujših, lektorici nesprejemljivih besedah kasneje, razdražen sediš na stolu, s prsti bobnaš po mizi in razmišljaš. Končno mali vrag zmaga: "Porkaduš! Pa čisto v redu besedilo je bilo. Briši, briši, briši. Od začetka." In tako pride do filozofsko razpravljalnih opisov brez enolične sodbe in seveda prigovarjanj: ne, dragi bralec, niti slučajno ni dovolj, da pogledaš samo končno oceno.

Seveda pa lahko prvotno besedilo z malo spretnosti spremeniš v uvodno kolumno. In postaneš hudičev advokat.

# Igreprihajajo

Rubrika, ki razkriva vse o igričarskem svetu!

## Assassin's Creed

Nihče ni varen. Pride iz sence, izgine v senci. Za njim ostane le kri

Glavobol naslednji dan bo moral biti ubijalski...

**DATUM IZIDA** Marec 2007
**ZALOŽNIK** Ubisoft
**RAZVIJALEC** Ubisoft
**NA SPLETU** http://assassinscreed.uk.ubi.com/

**Na E3 je bila** glavna zvezda. Igre se je prijel naziv najbolj vroče ekskluzive za PlayStation 3. Konec poletja je postala govorica meseca. Ker je šlo za precej zaspano obdobje in zaradi Ubisoftove trmaste tišine, govorica mesecev. Konec septembra je že risala nasmehe na lastnike PC-jev – postalo je jasno: kot ob vseh velikih naslovih, Ubisoft tudi tokrat lastnike računalnikov ne bo prikrajšal za poslastico.

Da so pričakovanja tako visoka, razburjenje tolikšno in izbruhi veselja tako pogosti, je kriva že sama zvrst *Assassin's Creed*. Šlo bo za tretjeosebno akcijsko igro, v kateri so Ubisoftovci doma in daleč najmočnejši. Uspehe so beležili s serijo *Prince of Persia*, *Splinter Cell*, nedaleč od tega področja je tudi izvrstna *Beyond Good& Evil*, pa deloma serija *Brothers in Arms*...

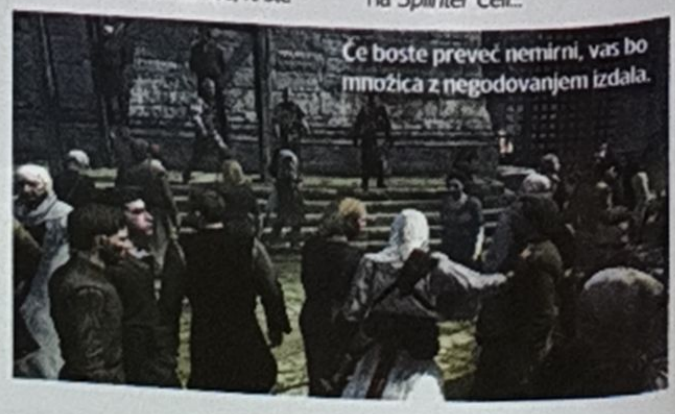
No ja, očetje nastajajočega v srednji vek (natančneje čas križarskih pohodov) postavljenega grafičnega spektakla so v veliki meri isti kot pri prvi omenjeni uspešno obujeni seriji – PoP. In to se vidi. Imamo glavni lik, ki je težek frajer, hud akrobat, vse na njem govori "jaz ne morem ničesar izgubiti" in njegov in/ali pripovedovalčev glas sta ravno prav hripava. Tu so osupljiva okolja s popolnim umetniškim vtisom. Hladno orožje – meči, bodala, samostreli, okončine. Brezhibne animacije gibanja. Stila polna glasbena podlaga, ki meša rock, verske in etno melodije. Izmenjujoč se tempo igranja – razmislek, kako opraviti nalogo, premagati ovire okolja, nato pa bum: vse podivja, zamah tu, prerezan goltanec tam, upočasnjeni posnetek, glava se zakotali po tleh, seka, seka, šprint... razbijanje srca... vse se umiri. Ponovi vajo.

20x več animacij lika kot pri *PoP*. In princ še danes velja za šampiona na tem področju...

### TEHTNICA

A kakšen je pravzaprav zaplet? Ste elitni atentator v času, ko tretji križarski pohod trga Sveto deželo na dva dela. Vaša naloga je, da zaustavite nasilje med obema stranema, pri čemer režete peruti (beri: najvišje glave) tako križarjem kot Saracenom. A več nalog kot izvedete, bolj vam je jasno, da ste le lutka, ki se je znašla sredi ogromne spletke. Ne gre le za Sveto deželo, gre za ravnovesje svetovnih moči. In za vse, ki ste prebrali *Alamut*, še posebno zanimiv citat, ki se ga poslužuje igra: "Nič ni resnično, vse je dovoljeno."

*AC* se od *PoP* še najbolj razlikuje zaradi množice, ki bo odigrala svojo vlogo na več ravneh. Služila vam bo kot pomemben vir informacij (prisluškovanje, kraja iz žepov, opazovanje navad) o tarčah, o katerih boste morali pred samo izvedbo atentata zbrati dovolj informacij, je nekakšen indikator vaše neopaznosti in najboljše skrivališče po opravljenem spuščanju krvi. Tudi gibanje po okolju naj bi bilo bolj prosto, saj se boste svobodno gibali po ulicah in stikali za pomembnimi namigi. In ko smo ravno pri teh – Ubisoft celo noče zanikati govoric o večigralstvu. In če si ga težko predstavljate – samo pomislite na *Splinter Cell*...



Če boste preveč nemirni, vas bo množica z negodovanjem izdala.

# Sabotage

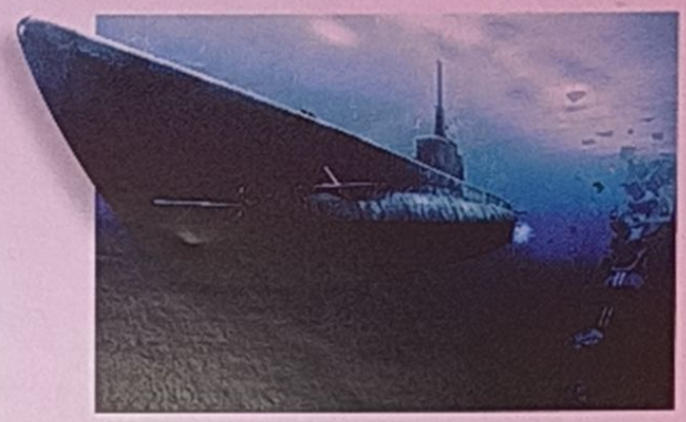
Če mislite, da so ženske med vojno doma kuhale krompir, se motite...

**DATUM IZIDA** Pomlad **ZALOŽNIK** DTP **RAZVIJALEC** Replay Studios **NA SPLETU** www.dtp-ag.com

Čisto prva stvar, ki jo boste opazili pri tej igri skrivalnic, postavljeni v drugo svetovno vojno, je gotovo podoba. *Sabotage* je polna odtenkov sepije, visoko kontrastnih stopenj in zmato rumenih podob, ki igri daje tisto vzdušje, ki ga najdete v starih vojaških filmih, na katere povsem slučajno naletite ob dolgočasnih nedeljskih popoldnevih. A ta pristop je precej manj presenetljiv, če veste, da je vodja projekta *Sabotage*, Sascha Jungnickel, v veliki meri odgovoren tudi za videz zadnjega dela serije *Hitman*.

In z njim si do določene mere deli tudi vzdušje – sprehajali se boste po okoljih z nadrealističnim pridihom, glavni lik pa je zaznamovan s krvavim značajem svojega dela. Igra sledi Violette Summers, agentki MI6, ki je v grobem zasnovana na zgodbi Violette Szabo, resnične borke v francoskem odporniškem gibanju in prve dobitnice priznanja Georgov križ. Kakopak je postavitev samoumevna: od vojne raztrgana Evropa.

Zgodba je podajana v retrospektivi, in sicer kar iz ust Violette, ki leži v bolniški postelji. Kako se je tam sploh znašla, postopno razodenejo naloge, ki jih morate opraviti. Pri slikanju dogajanja zopet pomembno vlogo odigra zasanjana podoba, še posebno, ko vas nenadoma doletijo določeni dramatični dogodki in se vse skupaj spremeni v bliskajočo se, preskakujočo interaktivno vmesno sekvenco. Replay so resnično zasledovali prefinjeno mešaje epote in nasilja – ne samo pri njihovi glavni junakinji, temveč tudi pri oblikovanju stopenj. Ena izmed posebno zanimivih vas postavi na sredo prelestnega, cvetočega polja, polnega tulipanov, nakar se naenkrat znajdete sredi peklenskega boja, pri katerem cvetovi in krogle kar tekmujejo, kdo bo v večjem številu švigal po zraku. Stil in vsebina združena? Samo upamo lahko, da bo res tako.



# Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Potopi se, potopi, potopi! Sicer se bomo potopili...

**DATUM IZIDA** Pomlad 2007
**ZALOŽNIK** Ubisoft
**RAZVIJALEC** Ubisoft
**NA SPLETU** www.ubisoft.com

*Silent Hunter III* je bila nepričakovana uspešnica, saj je k nakupu pritegnila solidno število ljudi in to kljub temi, ki bi jo najbolj prijazno označili za nišo. A kljub zlobnim šalam s konzervami v glavnih vlogah, ki jih imamo na zalogi, moramo priznati, da ima igra mačke in miši sredi Atlantika nek poseben draž.

*SH4* se zaveda naraščajoče priljubljenosti večigralskih načinov in se pridružuje noriji z lastnim izboljšanim in razširjenim večigralstvom, ki bo vključevalo nove načine za medsebojno obračunavanje. Igralci bodo lahko prek interneta izbirali med vnaprej predpripravljenimi nalogami in naključno ustvarjenimi scenariji (tako kooperativni način kot igralec proti igralcu), kar pomeni, da bo treba taktike prilagajati sproti, za razliko od spoznavanja trikov, s katerimi lahko opraviš misijo, s ponavljanjem.

A *SH4* nikakor ne bo ignoriral enoigralske plati – tako bo najnovejši del verjetno najboljše serije simulacij podmornice (roko na srce, konkurenca ni ravno številčna) vključeval nekaj elementov igranja vlog, ko bo govora o članih vaše posadke. Uspešnost vaših častnikov pri delu bo odvisna od vašega uspeha, za osupljive poteze pod površjem pa so obljubljene posebne nagrade. Medtem ko grafični priboljški izkušenih morskih mačkov bržkone prav nič ne ganejo, pa znajo pritegniti uuu-je in aaa-je iz grl množice, ki jo serija uspešno pridobiva na svojo stran.

# Najbolj pričakovane

Jabolka so zrela, grozdje tudi – kdaj pa bomo lahko utrgali te posladke?

**PRIHAJAJO**

| NASLOV IGRE | DATUM IZIDA | ZALOŽNIK | NAZADNJE | ZVRST |
|---|---|---|---|---|
| Rayman Raving Rabbids | november | Ubisoft | PCF 55 | Arkada z norimi zajci |
| Star Trek: Legacy | november | Bethesda Softworks | PCF 55 | Vojnozvezdna strategija |
| Need for Speed: Carbon | november | Electronic Arts | PCF 54 | Dirkalna arkada |
| Medieval 2: Total War | november | Sega | PCF 50 | Srednjeveška strategija |
| Warhammer: Mark of Chaos | november | Koch Media | PCF 56 | Fantazijska strategija |
| Infernal | december | Playlogic | PCF 56 | Tretjeosebna strelska |
| WOW: The Burning Crusade | december | Blizzard | PCF 53 | Strategija |
| Alone in the Dark | januar | Atari | PCF 56 | Preživetvena tretjeosebna |
| Supreme Commander | januar | THQ | PCF 52 | Strategija |
| Command&Conquer 3: Tiberium Wars | februar | Electronic Arts | PCF 52 | Akcijska strategija |
| Half-Life 2: Episode Two | februar | Valve | PCF 56 | Epizodna strelska |
| Heavy Duty | marec | Blizzard | PCF 54 | Strateški boj za svet |
| Brothers in Arms: Hell's Highway | marec | Ubisoft | PCF 51 | Taktična strelska |
| Enemy Territory: Quake Wars | marec | Activision | PCF 51 | Večigralski boj s Stroggi |
| Kane&Lynch: Dead Men | 2007 | Eidos | PCF 56 | Tretjeosebna akcijska |

## Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

**NAJBOLJ IGRANE**

| MESTO | IGRA |
|---|---|
| 1 | CALL OF DUTY 2 |
| 2 | GTA: SAN ANDREAS |
| 3 | NFS: MOST WANTED |
| 4 | COUNTER STRIKE: SOURCE |
| 5 | THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION |

**NAJBOLJ ZAŽELENE**

| MESTO | IGRA | NAZADNJE |
|---|---|---|
| 1 | GOTHIC III | PCF 57 |
| 2 | NEED FOR SPEED: CARBON | PCF 54 |
| 3 | MEDAL OF HONOR: AIRBORNE | PCF 50 |
| 4 | COMMAND&CONQUER 3: TIBERIUM WARS | PCF 52 |
| 5 | MEDIEVAL 2: TOTAL WAR | PCF 50 |

# Hospital Tycoon

## Codemasters trdijo, da so zdravniki odpuljeni. Očitno poznajo slovensko zdravstvo

**DATUM IZIDA** Pomlad
**ZALOŽNIK** Codemasters
**RAZVIJALEC** Deep Red
**NA SPLETU** www.codemasters.com/hospitaltycoon

***Theme Hospital*** ima še vedno kopico posnemovalk. Nič čudnega – navsezadnje se na seznamih 30 najbolje prodajanih naslovov nahaja pred naslovi, kot sta Oblivion in FM 2006. Ravno zato je pravcati čudež, da iz nad nadaljevanji tako navdušene založniške hiše kot je EA nikoli nismo dobili Theme Hospital 2. Vendarle pa se je našel založnik, ki se je odločil, da se splača poskusiti na iste strune zaigrati še enkrat.

A od *Hospital Tycoon* pričakujte nekaj bolj v stilu Naše male klinike kot Urgence. Ob boleznih, kot sta sindrom prismojenega norca ali opičja prismuknjenost, je precej jasno, da hočejo Deep Red iz več kot očitno kopirane vzornice potegniti predvsem humoristični del formule. "V igro smo navrgli dobršno mero zdravega humorja, pa tudi nekaj elementov žajfnic," pravi vodja projekta Steve Beverly. Če bo ekipa s šalami zadela v polno, bo ponovno potovanje v lahkotnejšo plat sveta belih halj zabavno, a bojimo se, da bo vse prelahko popolnoma zmaličiti prefinjeno Bullfrogovo klasiko.

# Anno 1701

## Diplomacija, prevare, preprodajanje in kolonizacija vas nestrpno čakajo

**DATUM IZIDA** November
**ZALOŽNIK** Deep Silver
**RAZVIJALEC** Sunflowers
**NA SPLETU** www.anno1701.com

**Vse, kar** pri PCF vemo o letu 1701 je, da je tisto jesen Gregorjev pra-pra-pra-praded prvi v vasi uporabil ralo in sprožil pravo agrarno revolucijo. Slavo je kmalu za tistem sicer pobral sosed, ki je namesto najmlajšega sina za konja privezal leseno orodje. A če je družina Mraz kaj, potem je trmasta in svojo navado so opustili šele leta 2005, ko so vrt zaradi Gregorjevega bega (v času oranja) od doma raje prelopatali.

Kot vam je očitno, bomo lahko svoja obzorja preko Anno 1701 temeljito razširili. 17. in 18. stoletje sta bili stoletji odkritij in raziskovanja – šli boste preko morja, kjer boste odkrivali nove dežele, neznane civilizacije ter se podajali, kamor... no, saj ste dojeli.

Poleg sproščenega igranja brez omejitev, vas bo čakalo 10 kompleksnih nalog, ki bodo pred vas postopoma predočile več tko 100 ločenih izzivov. Sunflowers so veliko časa porabili za pogovarjanje z igralci, da bi odpravili nevšečnosti, ki pestijo njihovega tipičnega kupca, za povrh pa obljubljajo, da bo to najbolj obsežna igra, ki je kadarkoli izšla. Izven nemško govorečih dežel, kjer beseda "normalno" na tem področju nima enakega pomena kot v preostalem svetu.

# Biggles se je vrnil

## Ekskluzivni pogovor s stvarniki naslednje velike stvari v bojnih letalskih simulacijah

**DATUM IZIDA** Bo potrjeno
**ZALOŽNIK** Bo potrjeno
**RAZVIJALEC** Gennadich
**NA SPLETU** www.gennadich.com

**Vrhunska letalska** simulacija, postavljena v čas prve (da, končno bomo napredovali, um, pravzaprav nazadovali) svetovne vojne je v produkciji, in letalski asi, kakršni smo, smo ujeli vodilnega razvijalca igre *Knights of the Sky*, Alberta Zhiltsova, ter se z njim zapletli v hitri besedni dvoboj.

"Želeli smo uporabiti IL-2, da bi skrajšali čas, potreben za razvoj, in se tako osredotočili na igralni del"

**ALBERT ZHILTSOV** Glavni Razvijalec, Gennadich

**PCFormat: Zaradi česar je *Knights of the Sky* tako unikatna letalska simulacija?**
Albert Zhiltzov: Vojaško letalstvo se je prvič uporabilo med prvo svetovno vojno. Upamo, da z igro ne bomo ustvarili le napredne tehnične simulacije fizikalnih lastnosti teh prvih letal, temveč tudi neke vrste izobraževalno orodje. Naš cilj je, da igralca spustimo v zračni dvoboj, da bo nato lahko rekel "Bil sem tam!"

**PCF: Ste temelje našli v pogonu igre *IL-2 Sturmovik* Olega Maddoxa?**
AZ: Hoteli smo uporabiti *IL-2*, da bi skrajšali čas, ki je potreben za razvoj, in se tako osredotočili na igralni del, a prišli smo do nespornega zaključka, da je pogon omejen in težaven za dodajanje novih elementov. Naš lastni novi pogon je presegel pričakovanja in verjamemo, da ima potencial, da postane v prihodnosti standard v poslu razvijanja letalskih simulacij.

**PCF: Kaj lahko pričakujemo od umetne inteligence, vključene v samo igro?**
AZ: Računalnik bomo poskušali "naučiti", kako in kdaj uporabljati radikalne prijeme. Dodajamo stvari, ki bi jih še najlaže pripisali čustvom, kot je recimo maščevanje. Upamo, da bo tako res težko ločiti med človeškimi in umetnimi piloti.

# Nova sezona

## Pogovorili smo se z Milesom Jacobsonom iz podjetja Sports Interactive in ga povprašali, kako so pripravljali zadnjo različico *Football Managerja*

**PCFormat Kako dolgo je trajalo, da ste *Football Manager* nehali klicati *Championship Manager*, po tem, ko ste se ločili od velikega Eidosa?**
**Miles Jacobson** Tu in tam me še vedno zanese, smo pa novo ime *Football Manager* poznali in uporabljali že, ko smo še vedno delali na zadnji različici *Championship Managerja*. Zdaj je za nas samo še *Football Manager*, kar je gotovo boljše ime!

**PCF Kakšni so vaši občutki pri novem založniku?**
**MJ** Pri podjetju SEGA smo zelo zadovoljni in tako je bilo od prvega dne. Delamo odlične igre, kar je najpomembnejša stvar. Ponosni smo na količino dela, ki smo ga vložili v naše igre, in ne na ime, ki smo si ga ustvarili. Bolj nam je pomembno, da so naše igre odlične, kot da nas ljudje prepoznajo.

**PCF Pri kopici novih lastnosti, ki jih prinaša nova različica - koliko stvari je bilo potrebno na novo sprogramirati?**
**MJ** Vse v *FM* je modularno. Celotno igro si predstavljajte kot sestavljanko, kjer je razmeroma preprosto vzeti ven en košček in vstaviti na njegovo mesto novega. Iskanje talentov je denimo nov modul, ki je povsem zamenjal starega in je bil zaradi tega v celoti napisan na novo. Ni veliko stvari, ki smo jih morali napisati na novo, bili pa bi tudi neumni, če bi jih, saj trenutno vse deluje zares dobro. Ne predstavljam si, da bi kdaj morali na novo napisati celotno igro.

**PCF Je bilo katero od novih lastnosti svinjsko težko vstaviti v igro?**
**MJ** Večino novih lastnosti je težko vklopiti v igro. Verjetno smo se najbolj mučili pri preizkušanju novega sistema ustvarjanja mladih igralcev, saj smo morali za to preigrati celo od dvajset do trideset sezon. To ni bilo nekaj, kar bi lahko takoj preverili, če deluje prav ali ne.

Veliko časa nam je vzelo, da smo zadeli prave nastavitve, ampak zdaj sistem deluje. Razporejenost igralcev skozi 30 sezon je dobra. Količina igralcev, ki igrajo na točno določenih položajih, je ravno prava. Nam je pa to vseeno vzelo nekaj napornih tednov. Večina ostalih novosti je delovala pravilno že ob prvem poskusu. To je lepa stran tega, da imamo izkušeno ekipo programerjev: dobro vedo, kaj počnejo.

**"Trenutno vse deluje zares dobro. Ne predstavljam si, da bi kdaj morali na novo napisati celotno igro"**

**MILES JACOBSON** Vodja razvijalcev, Sports Interactive

Zdaj lahko v igro naložite svojo sliko in tako zelo osebno strašite svoje igralce.

Ta grafičen prikaz, ki spominja na *PES*, vam bo prikazal vse lastnosti igralca.

**PCF Povezovanje z drugimi klubi je ena izmed lastnosti, ki so jo že nekaj časa zahtevali igralci vaše igre. So še katere druge ideje prišle s strani igričarske skupnosti?**
**MJ** Zelo veliko zamisli smo dobili od samih igralcev. Zamenjava vodstva klubov je denimo ideja, ki jo je dala skupnost, sem spadajo na primer tudi številne izboljšave umetne inteligence, možnost gradnje novega stadiona in še kaj. Igričarska skupnost je gonilna sila našega podjetja in zaradi pristopa do naših sestankov, kjer govorimo o novih lastnostih, ki jih bomo vključili, imajo predlogi skupnosti enako težo kot moji predlogi ali predlogi koga drugega pri Sports Interactive.

**Kot pravi Miles: "*FM2007* je velik korak naprej od *FM2006*". Če vas zanima, kako se je igra obnesla v praksi, preberite opis v tej številki *PCFormata* na strani 83. PCF**

Fantje, tale kopja bi morali odložiti že nekoliko prej. Za razliko od srednjega veka, tukaj ne boste imeli druge priložnosti.

# Svetovna VOJNA!

## *PCFormat* se odpravi po sledeh *Medieval* s podjetjem Creative Assembly, ki ima podružnice po vsem svetu

**Creative Assembly** je podjetje, ki je zvrsti vojnih iger vdahnilo novo življenje s *Shogun: Total War*. Vse od takrat to angleško podjetje nenehno predeluje in posodablja svoji osrednji načeli počasne makiavelistične strategije na zemljevidu kampanje in procesa hitrega sprejemanja taktičnih odločitev na bojnem polju.

Namesto da bi vsaka nova igra v seriji *Total War* te osnovne gradnike postavila na novo, jih je nadgradila, čeprav se je pogon v tem času popolnoma spremenil. Ob takšnem posluhu za nenehni razvoj se morda zdi nenavadno, da se pri CA vračajo v srednjeveško obdobje, ki so ga ponovno uporabili v *Medieval II: Total War*, odkrili pa smo, da ima ustvarjanje naslednje velike uspešnice na področju strateških iger prav toliko opravka z geografijo kot z zgodovino, saj največji del *Medieval II* razvija CA Australia.

"Nikoli ne bi izbrali obdobja, ki v igri *Total War* ne bi ponujalo zares spektakularne zabave," je zatrdil Ian Roxborough iz podjetja CA ob vrčku

e se sedaj v bitki umažejo s krvjo. Uspeh posameznih vojakov lahko dejansko presodite po količini na njihovem oklepu. Pomembno vlogo pa igrata tudi prah in umazanija.

# ZAGNANI AVSTRALCI

## Avstralska ekipa podjetja CA je v deželi vročega sonca prevzela večino razvoja igre *Medieval II*

**Avstralija sicer ne pozna gradov, podjetje Creative Assembly pa je kljub temu vložilo veliko denarja v gradnjo svojega studia v Brisbaneu. "*Rome: Total War* so večinoma razvili v Veliki Britaniji, v Avstraliji smo poskrbeli le za določene naloge," je razložil vodja projekta, Ken Turner. "Za *Medieval II* pa smo večino dela opravili v našem studiu v Brisbaneu. V Angliji se pravzaprav ukvarjajo le z zajemom gibanja in lokalizacijo." Angleška ekipa pa prav tako pripravlja samostojne zgodovinske bitke, ki bodo izšle skupaj z igro.**

### NAJBOLJŠE IZ ANGLIJE

**» Avstralci očitno vedo ogromno stvari, ki so povezane z razvojem odličnih iger, zgodovinska dejstva pa so prepustili Angležem. Za bitko pri Hastingsu so na primer uporabili fotografije iz zraka in raziskave terena, kot vse druge zgodovinske bitke v igri pa je opremljena tudi s podrobnim uvodom z lekcijo iz zgodovine. Na ta način postane prizorišče bitke res kredibilno. "Razmišljali smo tudi o tem, da bi izid igre prestavili za štirideset let in jo tako predstavili na tisočo obletnico bitke," se je pošalil Mark Sutherns, ki je pri podjetju CA zadolžen za marketing.**

**"Niti malo nas ni presenetilo dejstvo, da ima podjetje Creative Assembly navado najemati člane ekipe z akademsko izobrazbo iz zgodovine"**

piva v lokalnem pubu, ki stoji nasproti njihove angleške baze. "V neki meri nam iz obdobja srednjega veka ni uspelo iztisniti vsega, kar smo želeli." Pri *PCFormatu* nas ni presenetilo dejstvo, da ima podjetje CA navado najemati člane ekipe z akademsko izobrazbo iz zgodovine, nekoliko pa nas je zmedlo, da izbira časovnega obdobja ni njihova glavna skrb. Pred napovedjo *Medieval II* ni pravzaprav nihče pričakoval vrnitve k predhodno uporabljenemu obdobju. Računali smo na novo dobo vojaške preteklosti človeštva ali celo kakšno domišljijsko prizorišče, to že, toda vrnitev v srednji vek? Nak, to pa ne.

### VSE JE V PRETEKLOSTI

"Zgodovina ni gonilna sila, temveč so to zmeraj bili zabavni elementi in igra sama. Ti temelji so še zmeraj osnova vsega, kar pri CA počnemo. Središče igre bodo zmeraj kampanje in bitke. To so stvari, ki jih imamo radi in do katerih gojimo pravo strast. Seveda je vse skupaj povezano z zgodovino, toda na prvem mestu je *igra*." Okrogla miza razvijalcev in ekipe *PCF* se ob tem poznavalsko nasmeji spominom na to, kako nam je *Shogun* vzbudil zanimanje za fevdalno Japonsko, kako smo gledali Richarda Chamberlaina v istoimenski televizijski nadaljevanki in prebirali "Hagakure", se učili kendo, pozdravljati po japonsko in voščiti "dober tek" in še marsikaj, vse zaradi te igre. Pri CA očitno vedo, o čem govorijo, saj je na svetu gazilijon zgodovinsko natančnih iger o državljanskih vojnah, nad zgodovino pa nas lahko resnično *navdušijo* le tiste z besedama *Total War* v naslovu, kar lahko nedvomno pripišemo kakovosti igre, ne njenemu prizorišču.

"Zmeraj smo se trudili prikazati, kakšno je vzdušje vojne, kakšen občutek je vladati kraljestvu in se bojevati v bitkah. Ali z drugimi besedami – na nek način sodelovati v vaši lastni različici zgodovine, vašem lastnem filmu o zgodovinskih bitkah. Ustvarili smo model, v katerem igralci niso nikoli prisiljeni slediti vnaprej določeni zgodbi, temveč lahko ustvarijo svojo lastno.

V ta okvir je zajeta tudi vsa potencialna zgodovina izbranega obdobja. Čeprav gre za model, sestavljen iz številnih elementov, zgodovine in vsebine, mora pot skozi njega najti igralec sam. Takoj ko igralca postavite na določeno pot, omejite njegove izkušnje in interakcijo s prizoriščem. Ljudje, ki najbolj uživajo v *Total War*, so tisti, ki so sposobni ustvariti lasten potek dogajanja, lastne zgodbe iz dogodkov v igri. Na tem področju pa je mogoče izboljšati še veliko podrobnosti. Na primer enote bolj živih likov, kjer ima vsak vojak svojo osebnost, s čimer bi igra dobila dodatno in čisto osebno noto."

## Gradovi proti mestom

### Dve vrsti naselij za dvojno dozo zabave

**V bolj razvitih gradovih in mestih lahko v eni potezi zgradite več enot. Večja kot je struktura, več enot lahko najamete. V mestih lahko obdavčite prebivalce in zgradite tržnice, vendar je z njimi teže upravljati, saj morate hkrati poskrbeti tudi za srečo ljudi. Gradovi po drugi strani ne prinašajo nobenega dobička, vendar lahko v njih zgradite boljše in bolj disciplinirane enote. Na drevesni stukturi zgradb so tudi prehodi, tako da lahko na primer zgradite barake v mestu, ki pa ne bo proizvajalo boljših vrst enot. Gradbišča lahko prav tako brez kakršnihkoli težav spreminjate iz**

**» TRGOVSKE VOJNE**

**Mike Simpson**
"Vsakokrat ko pričnemo načrtovati naslednjo igro, se zavem, da moja strast do iger *Total War* izhaja iz čistosti njihove mehanike in obsega, ki ga ponujajo. Dodatno zadovoljstvo pa mi ponuja zgodovinsko prizorišče naših iger."

**Ken Turner**
Vodja projekta (na sliki) in razvijalec pogona za *Medieval II*. Podjetju CA se je pridružil, da bi dokončal *Medieval*, izčrpno je sodeloval pri *Rome*, nato pa moral večino kode zavreči, da bi omogočil razvoj zdaj že težko pričakovane igre *Medieval II*.

**Dan Toose**
Razvijalec, odgovoren za uporabniški vmesnik in kamparije. Toose je bil novinar, ki je pisal o igrah, podjetje Creative Assembly pa ga je najelo, po tem ko je napisal 50-stransko kritiko *Rome: Total War*.

# Cehovski mojstri

## Ne boste našli večjega zbirališča prodanih duš...

**Če boste uporabili veliko morilcev iz določenega mesta, bo to mesto sčasoma dobilo možnost, da v njem zgradite ceh morilcev. Bruges lahko postane na primer volunska prestolnica sveta, igralec pa bo sčasoma dobil možnost v njem zgraditi ceh mojstrov volunjenja. Za določeno vrsto enote ima lahko ceh mojstrov le ena sama frakcija v igri, tako da bo igralec angleške frakcije, ki uporablja London za proizvodnjo velikega števila izurjenih trgovcev, spremenil Anglijo v najboljšo državo za trgovanje. Tako se odpirajo nove možnosti za tekmovanje med silami.**

»MESTNI CEHI

## PA GREMO V BITKO

Zdaj, ko se posamezniki na bojnem polju aktivno spopadajo z drugimi posamezniki v boju mož na moža, se kot igralec navežete celo na povprečne vojščake. Nič več se ne boste navezali le na enega samega uspešnega generala, temveč boste vzljubili tudi posamezne kopjanike ter navijali zanje, ko bodo ulovili sovražnika in ga prebodli s kopjem. Žalostno je le, da se te zveze običajno zelo hitro končajo, toda hej - takšna je pač vojna.

## DOL S KLONI

"Tudi to je temelj, na katerem lahko gradite," je nadaljeval Roxbrough. "Naša želja ni, da bi ljudi zgrabili za roko, jih vlekli skozi igro in rekli 'oglej si ta del', temveč lahko med deli igre poljubno skačejo, vzamejo določene elemente in ustvarijo lastne zgodbe. Takšnih stvari je še veliko, mislim pa, da bodo osnovni gradniki ostali enaki tudi pri razvoju prihodnjih iger serije *Total War*, podrobno pa bomo tudi raziskali vse različne mehanike igre in jo naredili še bolj dostopno, globoko in bogato. V tem je namreč, vsaj zame, čar *Total War*, v teh neštetih kombinacijah elementov in v številnih povezavah med vsemi najmanjšimi deli. Vojna na strateškem zemljevidu je neposredno povezana z bitko, ki jo bijete na realno-časovnem zemljevidu, nato pa še s spopadom med obema vojakoma."

Pri *PCF* se sprašujemo, ali so torej povezave tiste, na katere bi se bilo potrebno osredotočiti v prihodnosti. "Ne osredotočiti v pravem pomenu besede," je razglabljal Roxbrough, "čeprav je povezave nedvomno potrebno razviti. Toda temelji *Total War* bi morali ostati enaki. Ne smemo se podati na pot, ki bi omogočala kombiniranje stvari, kot je gradnja na bojnem polju, ker tega v resnici nikoli ni bilo. V bistvu nadgrajujemo osnovne prednosti serije in prilagajamo njene posamezne dele, da bi jo naredili še bolj globoko. S *Shogunom* smo zadeli v črno prav zaradi kombinacije teh osnovnih elementov in uvedbe prepričljivega bojevanja velikega števila ljudi na bojnem polju, na tej osnovi pa smo lahko gradili naprej."

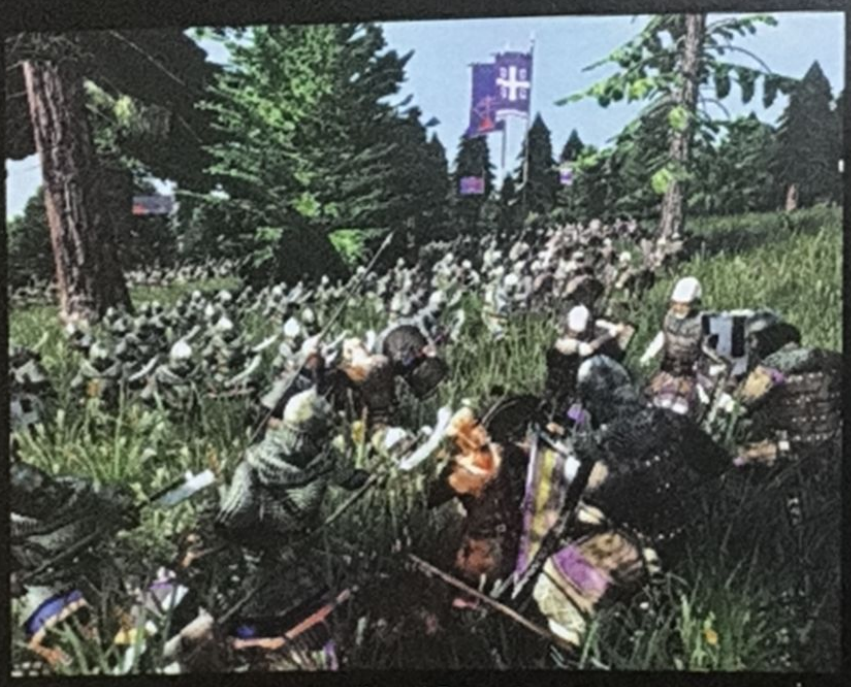
Na drugi strani sveta se s tako logiko razvoja strinjajo tudi pri CA Australia, kot smo ugotovili, ko smo se pogovarjali z ljudmi, ki igro dejansko ustvarjajo. "Ogromno stvari je novih," je povedal razvijalec Dan Toose. "Čeprav je bila naše izhodišče igra *Rome: Total War*, smo na koncu zavrgli večino kode in pričeli graditi nove temelje od začetka." Vodja projekta in razvijalec pogona, Ken Turner, se strinja. "Ustvariti smo morali novi pogon. In to zlasti zato, da bi se izognili temu, kar imenujemo 'napad klonov.' V predhodnih igrah so bili vsi obrazi ljudi in uniforme enot identični. Sedaj pa ima vsaka enota drugačno uniformo, porašćenost obraza, barvo kože in druge lastnosti." Toose prav tako rad poudari, da so animacije posameznih vojakov zdaj tudi veliko bolj prefinjene. "Ne gre le za individualne spopade dveh vojakov, temveč tudi raznolike animacije drugega početja in različno korakanje čete vojakov ob jurišu." Težko je verjeti, koliko dodatne globine zaradi tega pridobi igra. Naenkrat vse skupaj deluje veliko bolj *živo*. Bojno polje je sedaj resnično dinamično in realistično.

## DIPLOMATSKO JEDRO

Kot nam je razložil Turner, je vse to mogoče doseči s tisoči vojakov hkrati na zaslonu: "Če si bojevanje ogledate bolj podrobno, boste videli, da je večinoma sestavljeno iz spopadov, ki jim pravimo 'hollywoodsko bojevanje.' Vojaki v bistvu ne tolčejo drug po drugem, bojevanje pa deluje avtentično zaradi manipulacije kamere. To pomeni, da pri neposrednem bojevanju ne uporabljamo nobenega sistema zaznavanja trkov, kar prihrani veliko procesorskega dela."

Neverjetno, grafični pogon lahko doseže takšno impresivno stopnjo optične prevare in podrobnosti s specifikacijami Shader 2.0, pri tem pa za večino finih podrobnosti v bistvu poskrbijo odlične teksture in modeli.

Podjetje CA je ogromno vložilo v kampanje za *Medieval II*, vključno z meseci raziskav. "Ker boste veliko časa preživeli ob gledanju zemljevida, smo povečali število podrobnosti, ki so na njem prikazane," je povedal Toose. Po njegovem mnenju pa najboljše izboljšave igre zadevajo način, na katerega igra komunicira z igralcem.



**Novo rastlinstvo ni namenjeno le paši za oči. Bojevanje sredi gozdnate pokrajine je zmeraj imelo svoje slabosti, zdaj pa jih imata tudi grmičevje in visoka trava.**

**"To je zgodovinska igra, katere namen je, da je realistična. Nič ni hujšega, kot pričeti bitko, približati pogled in videti, da so vsi vaši vojaki kloni"**

Predstavljajte si, da si takšne stvari počne 10.000 ljudi hkrati.

"Zdaj vam je na razpolago veliko več informacij o diplomatski plati igre. Za vsako kupčijo boste izvedeli, kako velikodušna je in dobili oceno odgovora vašega potencialnega zaveznika. Ko bo kupčija potrjena, boste dobili odgovor, kot 'To je bila neverjetno velikodušna ponudba!'"

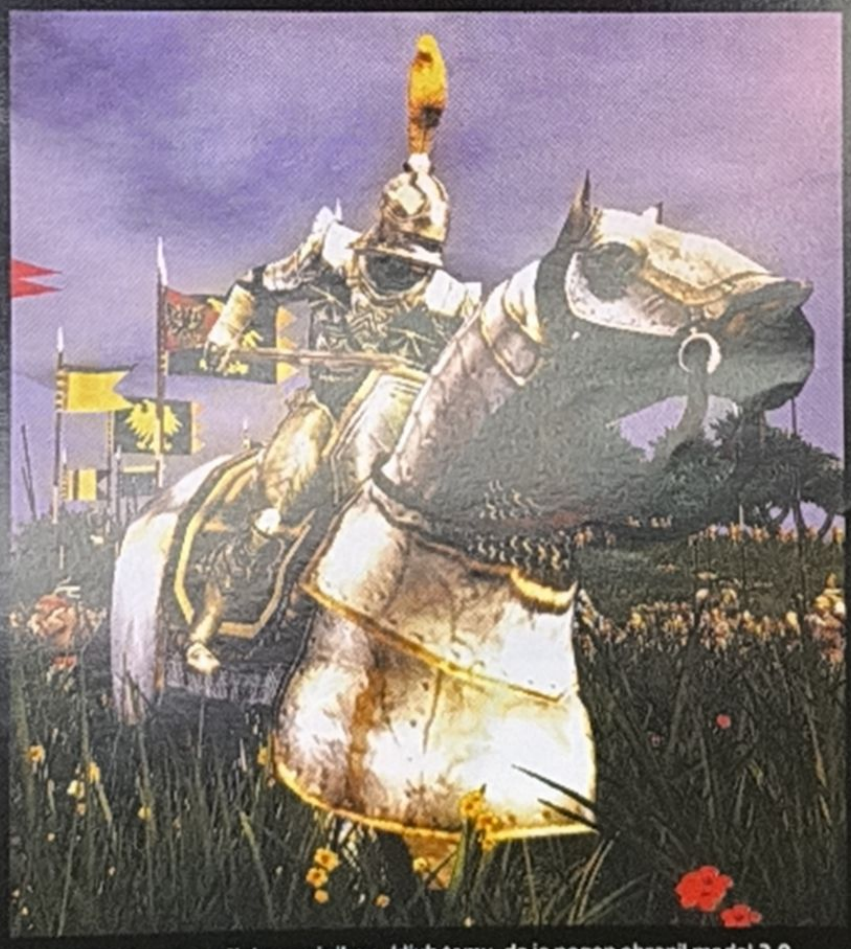
Toose upa, da se bodo pričeli igralci spraševati o svojih lastnih strategijah. Ali so pogoji mirovnega sporazuma preveč radodarni, če ga bo sovražnik preveč vneto sprejel?

Naselja na zemljevidu kampanj se zdaj delijo na gradove in mesta. Medtem ko so gradovi uporabni zlasti za obrambo in proizvodnjo, pa nam je Toose povedal, da bodo mesta odigrala svojo vlogo v zadnjih fazah igre.

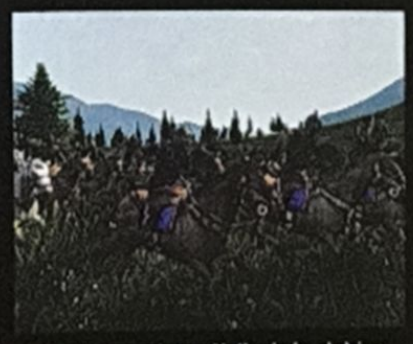
"Ko boste enkrat imeli smodnik, se bo iz mest valilo na tisoče vojakov, oboroženih s puškami, ki preprosto ne bodo potrebovali številnih let urjenja in izkušenj, ki jih potrebuje skupina vitezov."

Novi elementi *Medieval II* predstavljajo velikansko količino truda, rezultat tega pa je neverjetna stopnja podrobnosti. Pri Creative Assembly verjamejo, da takšen razvoj zahteva sama narava igre.

"To je zgodovinska igra, katere namen je, da je natančna in realistična," je povedali Toose. "Nič ni hujšega, kot pričeti bitko, približati pogled in videti, da so vsi vaši vojaki kloni. Ali pa sprejemati diplomatske odločitve, ki so odvisne zgolj od naključij. Takšne stvari naredijo igro plitko in neprepričljivo. Zato smo v igro vložili toliko truda." Po tem, kar smo videli, je pristop resnično pravi. **PCF**



Uporabili so izvrstne učinke senčnikov, kljub temu, da je pogon ohranil model 2.0.



Posamezne animacije vdihnejo novemu bojnemu polju neverjetno življenje in globino.

## RAZBIJANJE KALUPA

Je dvojna poslastica podrobnega zemljevida kampanje in nazorne akcije na bojnem polju še zmeraj dovolj ali pa bi pri CA potrebovali novo genialno idejo?

**Pravzaprav** je neverjetno, da *Medieval II* vzbuja enake občutke vznemirjenja, ki smo jih prvič občutili ob *Shogunu*: tisto noro navdušenje, ko smo videli ogromno količino vojakov na bojnem polju v kombinaciji z elegantnim strateškim zemljevidom. Ko občudujete nazorno prikazan juriš konjenice ali spopade z meči, si ne morete kaj, da ne bi ob neverjetnem številu podrobnosti v *Medieval II* od navdušenja hlastali za zrakom. Morda razvijalci pri podjetju CA mislijo, da ne potrebujejo še enega kvantnega skoka pri oblikovanju igre?

"Mislim, da nam v nobenem primeru ne bi škodil," se smeje Roxbrough. "In morda ga tudi potrebujemo. V bistvu se gremo dvojni razvoj, kjer privedeš svoj prvi revolucionarni pogon igre do zadnjih meja (pogon *Shoguna*, ki smo ga razvijali vse do *Medieval*), medtem pa v zakulisju razvijaš popolnoma novi pogon (takrat za *Rome*, sedaj bo uporabljen za *Med II*). To je vsekakor filozofija, ki se je pri CA držimo od vsega začetka in ne nekaj, pred čemer bi bežali. Da bi lahko tekmovali s konkurenco, ki je zmeraj za petami, moramo biti korak pred njimi."

In kateri koraki so to? CA nam ne izdajo. Ko bo napočil pravi čas in ko bo pogon dosegel svoje meje, bomo zagotovo videli nov, morda celo nepričakovan temelj za *Total War*. "Seveda si ne bomo rekli 'Rome, Medieval, to je super, kar ohranimo njuna osnovna načela', temveč bomo zmeraj iskali zvite načine, ki nam bodo omogočali ustvariti nekaj popolnoma novega." Iskreno povedano, od Creative Assembly pravzaprav že dolgo ne pričakujemo nič manj.

Zombiji so počasna zalega, a ko vas počijo, boste videli vse zvezde.

MRTVAŠNICA D.O.O

# Dark Messiah of Might & Magic

## Sekire, coprniki in avantura. Nekromantično vzdušje desetletja končno prihaja na naše zaslone, ki stojijo v kotu zatemnjene izbe...

**Založnik** Ubisoft **Razvijalec** Arkane Studios **Na spletu** www.darkmessiahgame.com

**Roko na srce** – pobijanje s pokalicami je enostavno – katerakoli krvava navidezna fešta iz preteklosti lahko ob tem dejstvu le prikima. Prepričati se v boj s hladnim orožjem, kot so sablje, sekire in noži, ter obenem vihteti še razna krepela, pa je popolnoma druga stvar, kajne? Bližnji kontakt med bojem so bolj poredko videna nuja v modernih časih, je pa na primer *F.E.A.R.* dober primer za to, kako lepo ga je mogoče vključiti v akcijo – tam ste pač imeli priložnost pretepati sovrage z ritjo puške ter ob tem pritajeno doživljati trenutke sadističnega uživanja, ko se jim je razčesnila lobanja.

**OGLEJTE SI ŠE...**

- >> Half-Life 2 Valve
- >> Oblivion Take 2
- >> Severance Codemasters

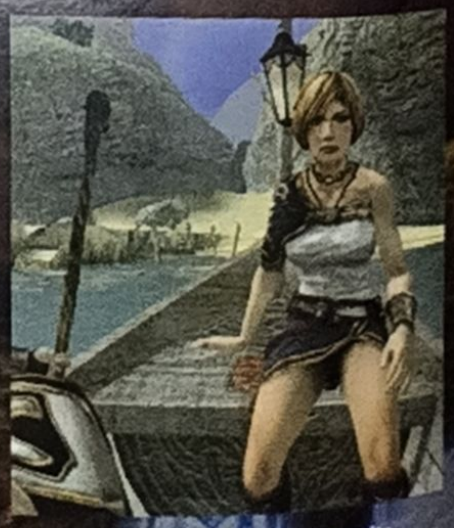
No, pred vami je igra, kjer je tovrstno klofutanje "mož na smrdljivega orka" glavna rdeča nit celotne serije peripetij, ki jih boste deležni in zavezani rešiti. V samem sabljaškem dvoboju boste tako lahko sekali po nasprotniku, branili udarce, se jim kajpada tudi umikali, nasprotnika brcali po tleh in merili moči v zahrbtni predstavi morilskih zamahov. Obenem boste lahko določili moč udarca ter tako čakali na pravo priložnost, kdaj udariti po nekom. Temu dodajte še zvrhano dozo adrenalina in dobili boste točo dobro plasiranih udarcev, ki jih poganja čista želja po zmagi v boju na življenje in bridko smrt.

Že samo ta karneval bonilnih veščin in šviganja rezila skozi zrak je zadosten razlog, da preizkusite *Dark Messiah*, kaj šele, če pomislite še na vse ostalo, kar na vas preži v teh dogodivščini. Ambiciozna domišljijska prvoosebna bonilna igra je tole, še bolj fanfar vredno pa je dejstvo, da gre komaj za drugo igro razvijalcev Arkane Studios (prva je bila bolj (pod)povprečna *Arx Fatalis*).

K vzdušju seveda svoje doda tudi sama zgodba – ta je prav tako klavsko neizprosna kot mesarjenje, ki ga boste izvajali nad sovragi. Stvari še zdavnaj niso takšne, kot se vam bodo zdele na prvi pogled. V vlogi nedolžnega protagonista pa boste kaj kmalu tudi dognali, da na vaše struna brenkajo druge sile in da ste se pravzaprav znašli v še kar apokaliptični vlogi. Nekje na polovici igre se boste pričeli spraševati, kdo pravzaprav so slabi fantje v tej igri, ali lepše rečeno: je sploh kaj dobrih še na zalogi?

### FLORA IN FAVNA

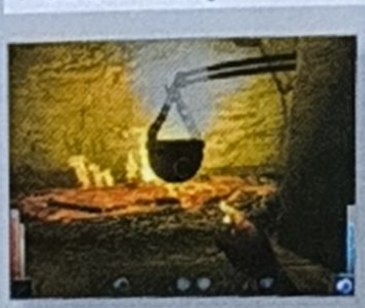
Svet *Dark Messiah* se v bistvu ne loči od običajnih domišljijskih svetov, nastlanih z orki, goblini, zombiji, troli in podobnimi stvori, je pa res, da je začinjen z nekaj unikatnimi prijemi, ki se po "nekromantsko" zlijejo z okoliščini. K



Tale dečva bo hotela od vas, da storite pravo stvar.

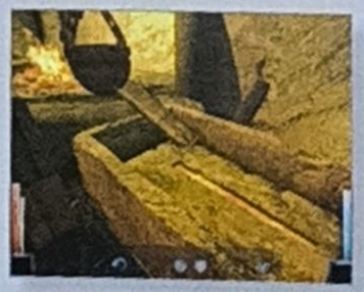
## Naredi si sam

### Poberi nekaj kovine in najdi kovačijo



**1** Če boste na poti naleteli na kakšno palico kovine, jo vrzite v tole žerjavico ter sprostite ogenj. Različne kovine bodo pomenile različne tipe bridkih sabelj in težkih mečev, zatorej ne pričakujte ravno tistega, kar ni možno.

**2** Z mehom si pomagajte, da bo vročina čim prej stopila kovino, potrebovali pa ga boste tudi kasneje, ko boste oblikovali meč s kladivom. Vseskozi mora ostajati na vročem, če postopka ne želite ponavljati.



**3** Ko boste staljeno kovino vlili v pripravljeni kalup, bo prišel čas za to, da jo ohladite z vodo. Blizu pa sta tudi kladivo in nakovalo. Ponovno ogrejte rezilo ter ga spravite v pravo obliko.

temu pripomorejo tako momljanje goblinov, kot knjige po mizah in policah, kipi v templjih in zdolgočasene face čistilcev palače. Ta vtis rahlo zamajejo nekateri ključni liki v zgodbi, ki so na žalost potegnjeni iz verjetno res obstoječe knjige stereotipov. Gre za dve ženski hudiča. Kljub stilskemu oblikovanju in inteligentni pojavi igre sta predstavljeni kot najbolj pohotni bitji pod soncem. Prva bo sicer obstajala zgolj v vaši leščerbi, vam bo pa zato šepetala perverzne: "Če bi se ti zdaj lahko pošteno... zahvalila..." Druga pa bo po drugi strani igrala žrtev, ki jo je potrebno rešiti. Zzz. In to v mini krilcu in oprsjem, ki bohotno kipi iz premajhnega, kaj pa drugega, modrca. Pač. Gre za značilnosti, ki jih *Dark Messiah* res ne potrebuje, kljub temu, da jih ne obeša ravno na veliki zvon, zato pa delujejo ceneno.

Če ste zmožni to ignorirati, se kar pripravite na kompleksno igro, polno raziskovanja in bojevanja, saj je tudi orožarna skrajno dodelana, odvisna pa je tudi od sistema veščin, ki vam bo omogočal njeno odprtje. Na klasičen RPG-jevski način boste z reševanjem velikih ovir pridobivali izkušenjske točke, te pa boste kasneje zapravili za posebne moči. To pomeni, da boste lahko po želji omogočili svojemu liku dostop do vrste fizičnih in copirniških moči, med katerimi se nedvomno nahajajo tudi nujne (namig: odpornost proti strupu), medtem ko nekaterih preprosto ne boste potrebovali, saj bodo neuporabne (primer: plazenje po senčah). Nikoli se ne boste popolnoma specializirali, boste pa mogoče večkrat znova začeli igro, samo zato da bi videli, kako se obnese še z drugače nastavljenim likom.

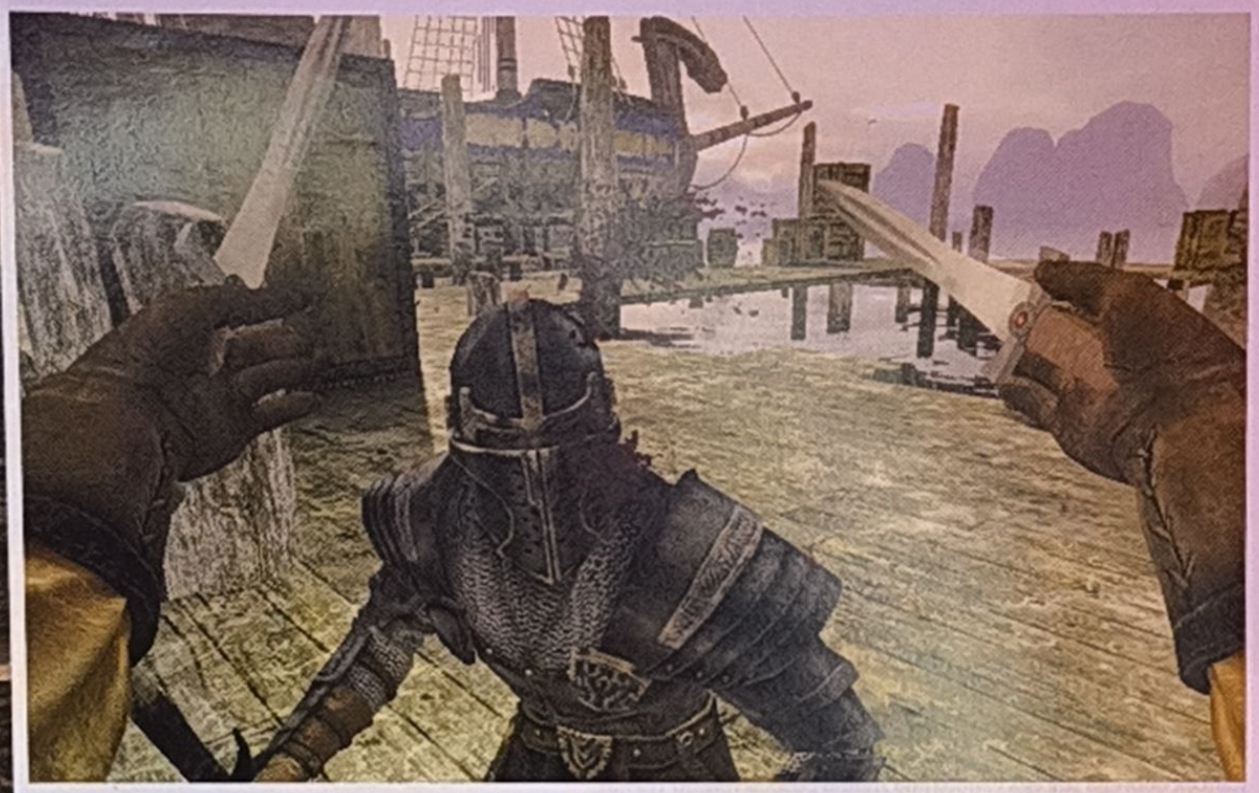
## TRESK-TRESK PO GLAVAH

Različne veščine bodo odklenile možnost rabe različnih orožij, zato jih izbirajte svojemu slogu igranja primerno. Vse osnovne nože, meče, palice in loke boste lahko tako ali tako že uporabljali, magičnih predmetov, namenjenih likom na višjih stopnjah razvoja, pa pač ne. S slednjimi boste sovragom prizadejali precej več škode, nekatere boste mogoče celo požegnali s kakšnim zabavnim stranskim učinkom. No, kolikor je to, če koga zažgete ali zastrupite lahko sploh zabavno...

K orožjem spadajo seveda še ostali predmeti, kot so razni napitki in čarobni uroki. Možnost samozdravilstva je vedno dobrodošla, kakšna ognjena krogla ali ledena past pa vas lahko rešita iz marsikatere zagate.

Še tako majhen boj bo znal biti napet in previdnost ni nikoli odveč – bolje je nekoga brcniti čez rob kamnite police kot pa se z njim znojiti v grdem plesu zarjavelih rezil. Pametno je tudi od zadaj napičiti stražarja, kadar gleda v nasprotno smer, uporabljati okolico v svojo korist in biti pozoren na element presenečenja. Nekatere stvari je mogoče premikati, zrušiti, metati, veste?

Naokoli pa se po drugi strani lahko potikate na veliko načinov. Tu stă tek in skakanje, ki hodita z roko v roki v domala vseh prvoosebnih "akcijadah", nekateri pa se bodo mogoče raje plazili naokoli ter viseli po



**Med bojem branite udarce ali po psihopatsko navalite na sovraga ter ga pokončajte z enim udarcem.**

verigah in vrveh kot opice. Kot zadnji izhod iz težke situacije lahko uporabite tudi puščico, ki ima nase pritrjeno vrv, ter se preprosto zazibljete stran od neugodnih nasprotnikov. Pametno – in večkrat potrebno za uspeh.

A to učenje gibov in sekanja sta le predpriprava na večigralski način. Uspeh na navideznem bojišču bo odvisen od različno specializiranih likov, ki se bodo podpirali, kot ste tega mogoče navajeni že iz *Battlefielda*. Težki vitezi bodo potrebovali lokostrelce, da bodo med njihovim lomastenjem delali škodo metalcem urokov, coprniki pa bodo podpirali celoten tok dogajanja s svojim zdravljenjem sobojevnikov in metanjem ognjene smrti po bojišču. Verjetno *Dark Messiah* ne bo nadomestil nobene izmed velikih večigralskih iger, ima pa velik potencial za res organizirano igranje.

## KONEC DOBER?

Kljub vsemu je kot ponavadi prišel čas za grajo. Pojavljajo se namreč težave z igro, med katere sodijo tudi preveliko število pasti, ki vas bodo brez obotavljanja pobijale, mimo njih pa se lahko prebijete le s posebnim darom – videnjem v prihodnost, kdaj je čas za hitro snemanje položaja. Grda stvar, ki bo parala živce še najbolj potrpežljivim, saj se po drugi strani igra po lenivsko nalaga.

Tistim s slabšimi sistemi lahko le skomignemo z rameni, saj ne vemo, ali vam naj kar zdaj povemo, da tole ne bo šlo ali vam naj nudimo lažno upanje in vas pahnemo v zatikanje na kvadrat in gledanje diapozitivov. Pozabite na to, da gre za isti pogon kot pri *HL2*, potrebovali boste precej več mesa na "mašini", da bi bila sposobna prikazati vso lepoto vaših peripetij v svetu *DM*.

Če le gre, potem te igre ne spreglejte, igralcu ponuja res noro doživetje. Med igranjem boste čutili nenehno napetost, tudi postava bitij je spodobna in pomislite le na dobro premišljen in izpeljan sistem bojevanja. Gre za res spodobno predstavo fizikalnega pogona, ki si resda ne bo zaslužila naziva igre leta, bo pa vsaj nas priklenila pred zaslone vsakič, ko bodo pri Arkane Studios objavili podobe iz kakšnega naslednjega projekta ali dodatka. **PCF**

## Živi in pusti živeti

### Uprite se skušnjavi, da bi poklali vse

**Dve ključni osebi se v igri pojavljata v obliki mične Leanne (na sliki) in Xane (demonskega dekleta, ki prebiva v vaši glavi). Obe vam bosta postregli z nasprotujočimi se nasveti, in medtem ko se bo vas bo polastila Xana, ne boste mogli uporabljati posebnih svetih orožij. Uporabite vodičko Leanno, gre pa za vašo izbiro, kot bo tudi na vas, da odločite, kaj se bo z njo zgodilo.**

| | |
|---|---|
| **Min** | 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica |
| **Opt** | 3GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica |
| **Večigralstvo** | LAN, splet, do 16 igralcev |

**88%** **PCF pravi...** "Brutalno briljanten prilagodljiv zvarek skrajno bojevniškega duha..."

Kanček dobrega starega vandalizma znatno pospeši razpad Titanov.

Vojni pohodnik je tank, ki lahko prestopi manjše ovire. To je vse.

Odklenjeno orožje in oprema sta bolj vitalna za dobro ekipo kot kadarkoli poprej.

BOJ PRIHODNOSTI

# Battlefield 2142

## Če ne bomo čez 136 let vsi vozili gromozanskih robotov z vgrajenimi reševalnimi čolnički na raketni pogon, bomo tožili EA

**Založnik** EA **Razvijalec** DICE **Na spletu** www.battlefield.ea.com

**Kako veš, da živiš** v bližnji prihodnosti: hitri vodič za telebane. Ali ste na območju zime brez konca ali sredi povsem negostoljubne hladne puščave? Ali so zgradbe, ki so vržene v to okolje, podobne nekajtonskim kupom stekla ali nenormalno visokim stolpom iz srebrne kovine? So vsa vozila v vaši bližnji okolici čudaško zaobljena in izražajo minimalističen pristop k oblikovanju in udobju? Ali vsak predmet spusti poseben hladen elektromagneten zvok, če ga kaj poškoduje? Ste priča ne ravno dobro obrazloženemu konfliktu med vzhodnimi in zahodnimi celinami? če ste z "da" odgovorili na vsaj tri izmed naštetih vprašanj, potem vam čestitamo: brez kančka dvoma že danes živite v bližnji prihodnosti. Ali morda malce bolje povedano: bližnji prihodnosti kot jo hočejo vedno znova predstaviti računalniške igre.

**OGLEJTE SI ŠE...**

>> **PlanetSide**
Ubisoft
>> **Unreal Tournament 2004**
Atari
>> **Roboti**
Kjerkoli in kakorkoli jih najdete

## Likalnik prosim

### Vse ne teče tako gladko, kot bi moralo

**Različica igre, ki smo jo igrali, nam je bila zaupana s strani založnika pod oznako "opisna različica", a nekako ni dajala občutka dodelanosti. Doživeli smo zrušenja, neuspel poskus nalaganja tekstur za tla in popolno odpoved, če smo hoteli omogočiti podporo za Creative X-Fi. Težave sicer niso bilo tako resne (ali pogoste), da bi resneje zbijale oceno, a pričakujemo, da bo igra silno hitro dobila potreben popravek.**

Tale dodatek, ki se pretvarja za polnokrvno nadaljevanje, nadvse in povsem zasluženo uspešne večigralske ekipne strelske igre *Battlefield 2*, nima ravno veliko domišljije. In kot se vsi sprašujemo: "Kam pa pridemo brez domišljije?" Brez vsakega sramu ali slabe vesti si sposoja delčke tistega že vse prepogosto videnega stila bližnje prihodnosti iz ostalih iger in filmov ter jih meče skupaj v mozaik, za katerega je že od daleč jasno, da temelji na opevani predhodnici. Pri tem vključi ravno toliko učbeniških primerov znanstveno-fantastičnih prijemov, da premami množice, ki ob klasičnih vojaških strelskih igrah običajno le zdolgočaseno zavijejo z očmi in zadremajo. Sicer ne smemo reči, da zadeva ni zabavna, a moramo priznati, da je vse skupaj v nas zbudilo predvsem občudovanje do DICE, ki jim je dejansko uspelo, da vpeljava gromozanskih robotov nima prav nikakršnega vpliva na to, kako se zadeva igra in občuti. To je nekaj resnično težko dosegljivega!

### VIETNAM 2142

*BF2142* smo en odstavek više prav poniževalno označili za navaden dodatek. Če smo povsem iskreni, to ni ravno pošteno. Pravzaprav bi bilo bolje, da bi ga oklicali za predelavo – velik, dodelan mod, a še vedno le mod. Gre za natanko enako formulo, kot smo ji bili priča, ko je bila *Battlefield Vietnam* izdana kot nadaljevanje prve igre v seriji *1942*, a se je izkazala za kopico preoblek, novih pokrajin, ubijalsko glasbeno podlago in pohabljeno omrežno kodo. *Battlefield 2142* je *Vietnam Battlefielda 2*, le da brez odlične glasbe in težav z omrežno kodo. Da, tu so hodeči bojni roboti in raznovrstna kramarija z elektromagnetnimi pulzi, toda brez dvoma gre še vedno za *Battlefield 2*, na katerega se je obesilo nekaj futurističnih okraskov. če smo še malce zajedljivi – bržkone je bilo vse skupaj tako na hitro izdelano, samo da bi očetje in mame serije *Battlefield* preprečili prihajajoči tekmici *Quake Wars* prevzem krone najbolj priljubljene ekipne strelske igre s pomočjo uporabe znanstveno-fantastičnega zapleta.

Vendar vse to pljuvanje še ne pomeni, da je *2142* slaba igra – hočemo samo poudariti, da njen nakup ponuja silno majhno vrednost za vaš denar, če si že lastite *Battlefield 2*. če damo neizbežne vodljive robote in "hovertanke" (bojna vozila, sposobna delovanja tako na kopnem kot v vodi) na stran, je večina zanimivih novih dobrot razpoložljiva šele, ko jih odklenete. Za manj izkušene – do novih orožij in priprav pridete s pridobivanjem točk z igranjem na uradnih strežnikih. In, hudimana, na razpolago je res veliko posladkov – naprave, ki vas naredijo nevidne, avtomatske strojnice, protiraketni ščiti, adrenalinski vsadki... Seveda na večino njih rok ne boste mogli položiti, dokler ne boste odigrali in zmagali kakih milijon zaporednih iger, a na srečo ima od njih pogosto neke vrste koristi celotna ekipa in ne le posamezen borec. In ker so toliko bolj zabavni, raznoliki in množični kot zaklenjeni kosi opreme v *BF2*, je prisotna tudi večja želja po igranju in zmagovanju ter posledičnemu hitrejšemu napredovanju.

V prihodnosti je praktično vso rastlinje mrtvo, zato so kamuflažne obleke bolj ali manj črno bele.

V 22. stoletju bo menda vse imelo nekakšno modro osvetljavo okoli sebe.

V naslednjem stoletju nas očitno ne čaka prav nič estetsko razburljivega – samo poglejte to oblikovanje vozil!

Še ena dobrodošla sprememba pod površjem je večje število točk, ki jih dobite za upoštevanje in podajanje pametnih ukazov. če bo šlo vse po sreči, bo to pomagalo razbiti legije trdovratnih sebičnih idiotov, ki igrajo vsak zase in odklanjajo kakršnokoli ekipno delo, kaj šele, da bi poslušali nadrejenega. Samostojno delovanje vsak zase v *BF2* je bilo vedno manj zabavno kot kooperativno igranje v družbi prijateljev ali naključnih neznancev, in lepo je videti, da si DICE na vso moč trudi spodbuditi slednjo obliko udejstvovanja. Še ena taka lekcija v okviru učbenika "Učimo se na starih napakah", ki so jo razvijalci vzeli, je zmanjšana moč letal, s čimer so preprečili popolno dominacijo spretnih pilotov, ki so vse prepogosto povsem pohabili izkušnjo v *BF2*.

## MOČ LJUDSTVU!

Za domovanje takšnih in podobnih izboljšav se zdi bolj primeren naziv popravek kot pa povsem nova igra. Pravzaprav je bilo v preteklosti serije do določene mere izvedeno tudi že zmanjševanje moči bojnih vozil in postopno povečevanje pomena pehote srednjega in malega dosega – samo spomnite se na zelo soliden dodatek za *BF2, Special Forces*. Morda pa so bili avtorji mnenja, da bodo imele navedene smernice boljše možnosti za osvojitev novih src (in tistih, ki so zbežala od serije, ker so bila vsakič, ko so se pojavila na bojišču, v trenutku tudi razstreljena) skozi novo igro, do katere manj izkušeno občestvo še ne goji nezaupanja.

Pravzaprav v prid trditvi *2142*, da je samostojna entiteta, res odločno govori le en argument – povsem nov način, imenovan Titan. Tukaj se obe vpleteni strani ne bojujeta za zastave, temveč za nadzor nad gigantskimi izstrelišči raket, ki pridno zasipajo nasprotnikovo zračno bazo, ali če hočete – Titane. Ti vesoljski goljati so osupljive silhuete, ki leno drsijo visoko nad bojiščem in na vas kaj hitro obrnejo smrtonosno lasersko orožje, če jim priletite preveč blizu. Dovolj raket sesuje njihov ščit, nakar lahko na standardne načine počasi razparate ranljivi trup ali pa se odločite za vkrcanje, boj na krovu in končno razstrelitev od znotraj. Gre za zabaven in zanimiv hibrid med napadi na baze iz *PlanetSide* in nekaterimi zemljevidi načina Assault iz igre *Unreal Tournament 2003/04*, toda nekako vseeno ne ponudi toliko zadovoljstva ali taktičnih prijemov kot standardni način Conquest (zavzemanje) z zastavami v *BF*. Del krivde za to morajo prevzeti tudi oblikovalci stopenj – vasi, ujete v zimski oklep, bleščeče se bele metropole in mrtve hladne puščave so si, zahvaljujoč številnim ponavljajočim se elementom in silno ubogi vizualni kreativnosti, vse preveč podobne.

**"Gre za enako formulo, kot smo ji bili priča, ko je bila Battlefield Vietnam izdana kot nadaljevanje prve igre v seriji 1942."**

Takšne nerodnosti redno krepijo tisti neugodni občutek, da še vedno igrate enako igro, le da je nanjo nametanih za prgišče novih okraskov. Sicer je to v seriji *Battlefield* nekako stalnica, a tokrat se zdi, da DICE ponujajo premalo prekmalu. **PCF**

## Lepo je biti kreten

### Zabavni novi načini za grenenje življenja ostalim

**1** Elektromagnetna orožja resno zmešajo prikaze na sovražnikovih zaslonih na čeladah in znotraj vozil – pravzaprav bo kdorkoli v bližini deležen valovitih črt in podivjanih merkov. Občasno to pomeni, da bodo žrtve namesto nasprotnika sprašile zavezniško rit.

**2** Podporni razred je med drugim deležen avtomatske strojnice v slogu filmov *Alien*. Namestite jo nasproti zidu, za katerim se skriva nasprotnik, in nenehna toča smrtonosnih izstrelkov bo preprečevala njegovim in vašim kolegom, da pridejo do njega.

**3** Višnja na vrhu zaklenjenih dobrot pri poklicu vodje voda je ta lebdeči napadalni krožnik, ki smo ga poimenovali SmrtonosniFrizbiBot 3000. Spravljajte ob živce sovražnike in kolege, ko boste dobivali točke za poboje, ne da bi sami sprožili strel.

**Min** 1,7GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica s podporo Shader 2.0

**Opt** 3GHz, 1,5GB RAM, 256MB 3D kartica

**Večigralstvo** 2-64 igralcev prek interneta ali LAN-a

**78%** **PCF pravi...** "Sicer spodobna igra, a neobvezen nakup za veterane serije *Battlefield*."

Dinozavri so "kewl", luštni na pogled in nepogrešljivi v slehernem boju.

Brahiozaver je enormna rastlinojeda pošast, ki pa se ne bo zaustavila, dokler vašega T-Rexa ne spremeni v pašteto Kekec...

GRRR!

# ParaWorld

Ponavadi v realnočasovnih podvigih ustvarjamo zgodovino, tokrat pa je na vrsto prišla še prazgodovina. Kar pogumno

**Založnik** Deep Silver **Razvijalec** Sunflowers **Na spletu** www.sunflowers.de

**Realno-časovne** strategije so predvidljiva bitja, zgrajena okoli že znanih in vedno ponavljajočih se elementov, in *ParaWorld* tu ni izjema. Lepo se poigrava z njimi, a s konkurenco opravi s sposojeno marketinško potezo otroških revij: če nimaš pojma, kaj bi dal na naslovnico, nalepi tja dinozavra in mulcem se bo totalno in dodobra odpililo. Pošteno.

In ko boste prvič uzrli velikega, zdavnaj izumrlega kuščarja v uvodnem filmčku, kako prilomasti čez zaslon, boste videli, da tak princip resnično deluje tudi v igrah. Je pa res, da na vas v *ParaWorldu* preži še kaj drugega kot le cvetober prazgodovinskih pošasti.

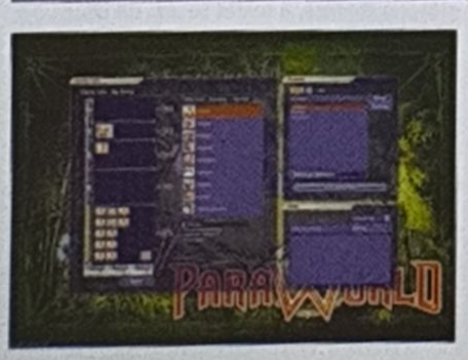
Igra se uvršča v standardno postavo realnočasovnih strategij. V osnovi namreč ni nič drugačna - tu so puščavniška kampanja, ki jo lahko zaigrate s tremi različnimi plemeni (s tradicionalnimi "obrambnimi", "napadalnimi" in "zahrbnimi" lastnostmi), spletno bojevanje in skok v hitro igro, "skirmish", boj do zadnje kaplje krvi. Ekonomija? V glavnem se vse vrti okoli nabiranja dračja, kamenja in hrane v slogu *Age of Empires*. Tega bi morali biti vajeni že iz drugih iger, zato ne ugovarjajte.

**OGLEJTE SI ŠE...**

>> **Rise of Legends**
Microsoft
>> **Dawn of War**
THQ
>> **Kohan II**
Take 2

## Priprave na batine

Na naš signal se poskusite izogniti T-Rexu



**Ko boste zaigrali v večigralskem načinu, boste lahko nastavili mnoge parametre boja, ki si jih poprej le dodobra oglejte, da se ne boste kasneje tolkli po leščerbi. Vsak igralec pa si bo pred odhodom v igro lahko nato izbral svojo stran. Ta sistem, sicer popularen v namiznih igrah, pomeni, da se taktična igra prične še pred prvim klikom.**

### DELILEC KLOFUT

Ko se boste ravno udomačili, se pripravite na to, da vas bodo pričele klofutati ideje. Najboljša izmed njih je zagotovo upravljanje z armado. Hiter pritisk na tipko **[Tab]** vam bo pred nos vrgel seznam vseh vaših enot. Glede teh boste precej omejeni, saj vam bo dovoljeno imeti le določeno število bitij in enot na vsakega izmed tehnoloških nivojev. Načrtovanje zbiranja nepremagljive horde bo torej zahtevalo od vas kar nekaj možgančkanja. Dodajte temu še pridobivanje stopenj in izkušenj enot ter devet junakov, s pomočjo katerih boste prišli do kupa novih možnosti in novih posebnih enot, kadar se bodo spodobno odrezali, in kar naenkrat se boste zavedli, da bi se *ParaWorld* lahko zlahka potegoval za naslov najbolj taktično domiselnega in dovršenega načina gradnje armade, kar smo jih v realnočasovnih igrah sploh kdaj doživeli.

No, tukaj je tudi cel kup drugih podrobnosti. Nekatere enote si lahko privoščijo jezdece in tako postanejo pravi pravcati mobilni bunkerji, druge vrste enot pa lahko nadgradite in jih tako ali drugače specializirate, podobno kot v *Dawn of War*. Enoigralska kampanja je bolj dovršena kot mnoge druge tam zunaj, dovolj pa bo reševanja stranskih podvigov, ki jih lahko tudi ignorirate, če si ne želite novih enot, prepotrebnih za prihodnje bitke.

Mogoče je igra prenapolnjena z različnimi možnostmi, ki jih prej ne predstavi. Glede na tono možnosti, ki jih ponuja, nas spominja na *Earth 2160*, z veliko boljšim vmesnikom, da se razumemo. Tale "dinozavrščina" zvrsti prav gotovo ne bo spremenila, je pa nedvomno boljša od marsikaterega predstavnika navideznih bojišč. **PCF**

**Min** 1,6GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
**Opt** 3GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
**Večigralstvo** 2-8 igralcev

**81%** **PCF pravi...** *"Paraworld* mogoče ne bo zatresel sveta, nedvomno pa bo za sabo pustil nekaj razpok."

Michael Owen zabije žogo v vratnico na dramatično zasneženem igrišču.

Balton Wonderers, Bolt FC, še celo Bowlten bi bil boljši od Middlebrooka.

ŠE VEDNO PRVI

# Pro Evolution Soccer 6

## Ko bi le Charles Darwin napisal knjigo o takšni obliki evolucije...

**Založnik** Konami **Razvijalec** Seabass **Na spletu** www.konami.com

**Prva reakcije, ko naložite** to zadnjo Seabassovo nogometno mojstrovino, bi najverjetneje bile popoln odpor, in sicer na račun samosvojega konzolnega vmesnika. Ideja o slogu pred vsebino očitno še ni pricurljala do razvijalcev *PES6*. Igra ima namreč identičen zaslon z meniji in grafiko za nalaganje, kot jo ima različica pa PlayStation.

Zakaj pa? Ker je visoka ločljivost moteča, ko igro igrate na televizijskem zaslonu, menda. In zakaj bi naj to zanimalo uporabnike računalnikov, ki lahko igro poganjajo pri vrtoglavih ločljivostih? Zato ker gre za predelavo s konzole. Čas je, da ekipa razvijalcev *PES* že končno neha spati na lovorikah in začne predelovati vmesnik. Resno mislimo.

### SLEPI SODNIKI

Res pa je, da je dejanski nogomet tako dober, da smo trdno prepričani, da bo igra dobesedno letela s prodajnih polic, kljub grdim zaslonom z meniji z nizko ločljivostjo. In kot velja za večino nadaljevanj serije *PES*, gre za resno evolucijo – v igri ne boste našli ničesar revolucionarnega, le kup fizikalnih popravkov in dodatnih animacij.

Novi *PES* še zdaleč ni tako malenkosten, kot je bil predhodnik – sodniki ne zaustavljajo igre, vsakič ko kdo kihne, in nekatere tekme lahko hitro postanejo preveč agrarne. Zdaj je veliko enostavneje voditi žogo, je pa zato preigravanje postalo prava umetnost. Izboljšana fizika žoge in igralcev pomeni, da bo žoga veliko prej zatavala po svoje, pa tudi tempo igre je doživel pošteno predelavo, tako da je zdaj veliko pomembnejši.

**OGLEJTE SI ŠE...**

>> **Pro Evolution Soccer 5**
Konami
>> **FIFA 07**
EA Sports
>> **Football Manager 2007**
Sports Interactive

**"Zdaj je enostavneje izvesti zadetke z večje razdalje, ki množico dvignejo na noge"**

Izboljšav pa s tem še ni konec – mehanizmi strelov so prav tako predelani, tako da je zdaj enostavneje izvesti zadetke z večje razdalje, ki množico dvignejo na noge. Vse te novosti sestavljajo veliko bolj razburljivo nogometno izkušnjo, pri Konamiju pa so vseeno obdržali tisto težavnost, ki je tako značilna za serijo *PES*.

Ali je *PES6* torej boljši kot *FIFA?* Kot natančna arkadna igra seveda je, a ga tekmec počasi dohiteva. če bi radi igrali spreten, fantastično predstavljen nogomet in brez težav nadzorovali svojo prvo postavo, potem je *FIFA* boljša izbira, če vas bolj mika tisti čisto pravi, natančno modeliran žogobrc, vam bo *PES6* ponudil veliko, veliko več užitkov. **PCF**

## Mednarodna zvezda

### Izberite lastno pustolovščino

**Poleg tradicionalnega načina Master League je zdaj v igro vključen še način International Challenge. V tem načinu lahko izberete svojo državno reprezentanco in jo prek kvalifikacij popeljete do svetovnega prvenstva. Najboljša lastnost tega novega načina pa je, da lahko pred vsako tekmo izberete ekipo po svoji želji.**

**Min** 800MHz, 256MB RAM, 3D kartica DX9c
**Opt** 2GHz, 512MB RAM, 3D kartica DX9c
**Večigralstvo** LAN/Internet 2-8 igralcev

**86%** **PCF pravi...** "Še vedno je težek, še vedno je izziv, a je veliko zabavnejši kot doslej."

Dež prikliče na plan nekaj prav simpatičnih posebnih učinkov, kot je odsev motorjev.

Po startu, ki je vedno razburljiv, se nasprotniki preveč zasidrajo na idealno linijo.

Medtem ko okolica grafično ne briljira, so sami motorji modelirani očesu prijetno.

**POLAGANJE OVINKOV**

# Ducati World Championship

## Capirossiju bomo pokazali kako se dirka kot pravi moški, takoj ko najdemo idealne nastavitve za sprednji blažilnik našega skiroja

**Založnik** Ubisoft **Razvijalec** Artematica **Na spletu** www.codemasters.co.uk

**Ste za to, da iz** opisa dirkalne igre *Ducati World Championship* naredimo še eno poučno ekskurzijo v svet opisovanja iger? Pravite, da nimate ravno neke realne izbire? Tudi prav, se bomo pa kar mi odločili za pozitiven odgovor na prej zastavljeno vprašanje, navsezadnje je znanje moč in nikoli ne veste, kdaj vam bo kakršnakoli informacija prišla prav ali vam morda celo rešila življenje. Torej, kar opisovalec naredi najprej, je, tatarataaaa, odpre škatlo z igro in... prebere navodila? Niti slučajno! Navodila so za slabiče. Vsak pravi dedec bo takoj vzel v roke CD/DVD in začel z nameščanjem. Med tem bo, če ga ravno takrat s svojim kijem mahne po glavi gospod Navdih, spisal še uvod v opis. Naš bi lahko denimo zajemal kar odstavek, katerega koncu ste pravkar priča.

Če igra še vedno ni nameščena, bo opisovalec verjetno začel med prsti obračati škatlo igre in prebral, s čim vse se hvalijo razvijalci na zadnji strani škatle. Tu je treba brati predvsem med vrsticami – informacije, ki jih nadete na škatli bodo verjetno dobre strani igre, informacije, ki manjkajo, pa znajo biti slabe. Poglejmo. *DWC* pozna tri različne načine igranja, 70 motorjev različnih kategorij in 60 dirk v 5 različnih načinih igre. Tu so še glasbena podlaga težkim rokerjem poznane italijanske skupine Lacuna Coil, različni vremenski pogoji, lepa dekleta in učne ure velikega Lorisa Capirossija. Impresiven seznam, ni kaj. Zadnji čas, da ga preverimo v sami igri.

Prva stvar, ki jo lahko opisovalec pogleda, so načini igranja. *DWC* tu ne razočara, saj poleg dirkanja na enem dirkališču, igranja prvenstva in večigralskega načina ponuja zanimivost, omenjeno v spodnjem okvirčku, in vedno dobrodošlo igranje kariere. Tu boste začeli kot mlad nadobuden dirkač, ki se mora izkazati na manjših tekmovanjih, počasi si boste odpirali vrata do boljših motorjev in s tem prestižnejših tekmovanj ter upali, da vas bodo na koncu opazili veliki poglavarji Ducatija.

Zdaj pridejo na vrsto tehnične podrobnosti. Grafično *DWC* malo razočara, saj posamezna dirkališča nimajo pravega karakterja, ker so si vse preveč podobna, poleg tega pa so posejana z neostrimi teksturami. Pri vsem skupaj še najbolj izstopajo modeli motorjev, kar bo navdušence nad znamko Ducati gotovo, no, navdušilo. Če odmislimo glasbo prej omenjene skupine, ki se dobro sklada z vzdušjem, je tudi zvok morda preveč bled, da bi vam izvabil slino v kotičke ustnic ali celo prisilil vašega soseda, da vam pride trkat na vrata s konkretnim krepelom v rokah.

Kaj pa samo dirkanje? Če pričakujete natančno simulacijo in upate, da bo *DWC* za motorje tisto, kar je *GTR2* za avtomobile, boste ostali žejni in lačni. Tukaj je govora o dokaj arkadnem dirkanju, kjer sicer lahko spreminjate nagib dirkača, pritiskate na zadnjo in sprednjo zavoro, a učinki na obnašanje jeklenega konjička med vašimi nogami pri tem ne bodo dovolj dobro opazni. Premajhna je tudi razlika pri dirkanju z motorji različnih kategorij. Če še vedno ne verjamete, da ne gre za simulacijo, naj omenimo še, da obstaja gumb za sproščanje adrenalina, ki vam lahko da nor pospešek. Primer zaključen.

Za glavne adute se, kakor smo predvidevali, res izkažejo lastnosti naštete na zadnji strani škatle. Ogromno modelov motorjev (od Monsterja 620 pa vse do 999), veliko dirkališč (Hockenheim, Daytona...), ogromno dobrot, ki jih je potrebno odkleniti, in pa dovolj različnih načinov dirkanja, da vam ne bo kmalu postalo dolgčas. In ta raznovrstnost ni nekaj, kar bi človek lahko jemal z levo roko, saj ravno ta lastnost poskrbi, da boste ostali prilepljeni pred monitor.

In kaj je opisovalcu še ostalo storiti? Napisati zaključek, seveda. *DWC* bo gotovo do konca zadovoljil ljubitelje znamke Ducati, saj so razvijalci licenco odlično izkoristili. Malo manj zadovoljni pa bodo zahtevnejši ljubitelji oktanskih športov, saj igra ne izkoristi vsega svojega potenciala, ko se enkrat znajde na samem dirkališču. Vseeno lahko rečemo, da gre za nakupa vreden naslov. **PCF**

### OGLEJTE SI ŠE...

>> **Moto GP 3**
THQ
>> **GTR2**
Atari
>> **TOCA Race Driver 3**
Codemasters

## Kdo tu obvlada?

### Zabave v *DWC* ni kmalu konec...

**Fantje pri Artematici so našli zabaven način, da vključijo v igro poznano ime Lorisa Capirossija. V načinu igranja imenovanem Capirex Challenge se boste srečali z vrsto odštekanih in zelo raznolikih izzivov. Postaviti se boste morali na zadnje kolo, v določenem času prehiteti določeno število dirkačev in podobno, da bi se na koncu v dirki "ena-na-ena" pomerili s samim Capirossijem in mu pokazali, kako pravi dedec polaga v ovinke.**

**Min** 1,6GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica DX9.0c

**Opt** 2,4GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica DX9.0c

**Večigralstvo** Na enem računalniku

**74%** **PCF pravi...** "Tehnično morda ne blesti, zato pa ponuja dovolj raznovrstne arkadne zabave."

Konec sveta je, mene pa jezi, da je Rusija nabrala več točk.

VOJNA VSEH VOJN

# DEFCON

Založnik Introversion Razvijalec Introversion Na spletu www.introversion.co.uk

**Štiri milijone mrtvih.** Rahlo se zableščí in nekdo pokašlja. Še osem milijonov mrtvih, ki jih označuje le rahlo premikanje desetih točk na zaslonu. Konec sveta, kot bi ga uzrli iz delovnega okolja *Microsoft Excela*.

Tako klinične apokalipse pa še ne. Kar pa je obenem tudi *DEFCON*-ov največji dosežek. Preprost, čist vmesnik je postavljen v turobno okolje prihajajoče neizogibne svetovne nuklearne vojne. Postavljanje radarjev za razkrivanje namer sosedov, gradnja letališč za pošiljanje vohunskih letal in bombnikov v izvidnico čez sovražno ozemlje, nameščanje nuklearnih izstrelišč na strateška mesta, kjer jih bo najteže odkriti ali pa bo vsaj najteže priti do njih, postavljanje obrambe v teritorialnih vodah kontinenta ter pošiljanje naslišnih podmornic globoko ali plitvo pred obale sovražnika – vse skupaj z enim samim ciljem – ko bo zaropotalo, si boste želeli kloniti čim kasneje, pred tem pa razkopati prej plodna tla ostalih udeležencev vsaj do triasa, jure, mogoče boste zadovoljni celo s kredo. Ne gre toliko za samo gradnjo, kot vohunjenje in časovno tempiranje – vsaka izmed šestih strani ima v igri namreč isti nabor orožja ter enako število enot in zgradb. Zmago boste dosegli s prepoznavanjem šibkih točk v nasprotnikovi obrambi in prekaljenimi časovno usklajenimi protinapadi. Rahlo osvetljena vektorska grafika gor ali dol, letos bolj intenzivne večigralske izkušnje od te še pač niste mogli doživeti. In tu je še lepota diplomacije in zabijanja noža v hrbet zaveznikom. Odurno lepo.

**OGLEJTE SI ŠE...**

>> **Missile Command**
Atari
>> **Scorched 3D**
www.scorched3d.co.uk
>> **Partija šaha**
Verjetno izhaja iz Indije

## PRIDI, SLAB

*DEFCON* je obsojen na prevlado ekspertov in zagrizencev, saj zlahka demoralizira sleherника, ki v svojo igro ne zna vklopiti nekaj možgančkanja, okej, kar veliko možgančkanja. Nasprotniki vas bodo povozili, kakor hitro boste napravili že eno samo majhno napako v obrambi. Ta bo pomenila razliko med napeto bitko in popolno blamažo na bojišču. Že res, da se stvar čez čas ponavlja, a vedno vam ne bo dovoljeno igrati nekje v Afriki ali Južni Ameriki, znašli se boste tudi na primer v Evropi, kjer bo ropotalo po vaših leščerbah bolj kot poletna nevihta. Še prosili boste za Defcon 1, najvišjo stopnjo nuklearne nevarnosti, da bi se vsa morija končno že pričela. Odlična kritika moderne družbe je tale stvaritev. **PCF**

**Min** 600MHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica

**Opt** 1GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

**Večigralstvo** 2-6 igralcev prek interneta ali LAN-a

**85%** **PCF pravi...** "Najboljša simulacija živčnega prsta na velikem rdečem gumbu, kar jih je kdaj bilo."

PONOVITEV TEKME

# NHL 07

Tomaž Bartolj bulji v DVD, na katerem piše *07*, notri je pa *NHL 06*

Založnik EA Razvijalec EA Na spletu www.nhl07.com

**Kar nas zadeva,** je pravilo silno enostavno: vi nam pošljite pol igre in mi bomo razpolovili naš opis. Pa še s polovico smo pri *NHL 07* silno radodarni, kajti tole ni nova igra. To je *NHL 06*. Malenkost popravljen, s slabo osveženim seznamom igralcev (Plosk, plosk za tistega, ki je predvidel, da Anže Kopitar sploh ne bo zaigral v NHL in ga zato ni uvrstil v igro. Genij.), z nekaj starimi napakami in nekaj novimi.

Kaj je isto? Kaj ni?! Grafični pogon je ostal nedotaknjen in tako odletel iz območja povprečnosti na domovino zastarelosti. Komentatorja sta ista in imata enake (!) komentarje, UI pa je še naprej neorganizirana banda. Dinastijski način je spremenjen le za oči natančnega opazovalca: točke za nadgradnje dobivate prek merilnika zadovoljstva lastnika, ki vam še naprej postavlja enako neumne in brezpogojne cilje, nepotrebne igralce pa lahko zaradi vnesene omejitve višine plač zanje pošljete v drugo ligo, ki ne igra prav nobene druge vloge.

Prav smešno se počutimo, ko dejansko za pozitivne spremembe (poleg prilagoditve igralnega modela) omenjamo, da je dodana češka liga (vsi trije navdušenci naredite val), da lahko končno samostojno vadite kazenske strele in da so rezultati ostalih tekem zdaj namesto s kraticami prikazani s precej bolj preglednimi zaščitnimi znaki ekip.

Kar pa zadeva samo igranje – *NHL 06* je bil soliden, če pa bi bil že sam po sebi tak kot je *NHL 07*, bi pred letom dobil oceno 85+. Uspešnost "one timerjev" je občutno zmanjšana, streli od daleč so mnogo nevarnejši, branilci na črti mnogo bolj uporabni, saj ne skačejo iz tretjine v tretjino, in udarci še manj učinkoviti. Vse to pripelje do kančeк bolj realne igre z manj streli v okvir vrat ter spodbuja več gradnje samega napada in ne brezglavega divjanja. Je pa tokrat še bolj nujno posedovanje igralnega ploščka z dvema gobicama, saj je sedaj ne desno vezan dober sistem podajanja (poteg nazaj se odrazi v elegantnem prepuščanju ploščka branilcu za vami, laže je podajati v prazen prostor...), ki pa je vseeno prava revščina v primerjavi s sistemom, ki so ga deležni lastniki Xbox 360. Pravzaprav so ti faloti edini, ki so res dobili novo igro skupaj z izboljšano fiziko, podobo in igralnimi načini. Vsi ostali bomo to bržkone dobili šele z *NHL 08*, do takrat pa igre nikar ne kupujte po polni ceni – mimogrede, v ZDA se prodaja po ceni 30$, naše verige uvoznikov in trgovin pa hočejo polnih 10 prešernov. Ne dajte jim jih! **PCF**

Večigralski načini so, tako kot vse ostalo, enaki tistim v *NHL 2006*.

Imate *NHL 06*? Potem imate tudi *NHL 07*, le da tega še ne veste.

**OGLEJTE SI ŠE...**

>> **FIFA 07**
EA
>> **NBA LIVE 07**
EA
>> **Pro Evolution Soccer 6**
Konami

**Min** 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

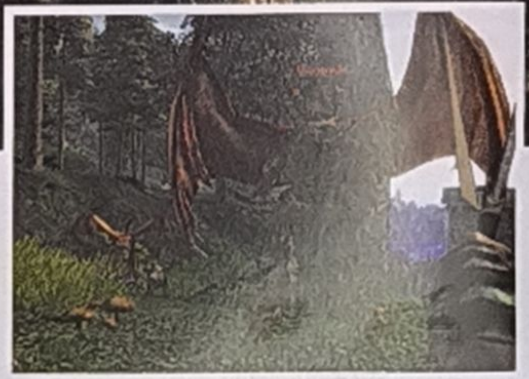
**Opt** 1,5GHz, 512GB RAM, 128MB 3D kartica

**Večigralstvo** 2 prek spleta, 4 na 1 PC

**67%** **PCF pravi...** "Odličen popravek za *NHL 06*, ki bi moral biti brezplačen!"

Tale tip bi lahko postal vaš prijatelj ali sovražnik. Mi smo se mu preprosto izognili in svetujemo vam, da sledite našemu zgledu.

Troli niso odgovorni za vaše slabe spomine na nasilneže iz šolskih dni.



Borili se boste z pošastmi, tipičnimi za *Gothic*, in tistimi bolj tradicionalnimi. Tu se domišlijija ustvarjalcev konča.

**ANTI-JUNAK**

# Gothic 3

## Priljubljena nemška igra igranja vlog je spet tukaj. Čas je, da zaprosite za dva tedna dopusta...

**Založnik** Deep Silver | **Razvijalec** Piranha Bytes | **Na spletu** www.gothic3.com

**Gothic 3 je**, tako kot življenje, bitka. Ob zaključku *Gothic 2* ste z ladjo zapluli proti sončnemu zahodu, *Gothic 3* pa se prične, ko se izkrcate na celini in ob prihodu izveste, da so v vojni zmagali orki, ki sedaj vladajo deželi. V običajni igri RPG bi bil to gotovo znak, da boste naslednje ure preživeli v reševanju človeškega rodu in iztrebljanju tiranskih orkov. *Gothic 3* pa vam ponuja izbiro: boste postali izbranec ljudi, prijatelj orkov ali tujec, ki se požvižga na obe strani in sledi le lastni usodi? Od vaše začetne izbire bo odvisen potek zgodbe, v deželi, kjer ljudje vodijo vstajo proti orkovskim gospodarjem, pa si morate seveda najprej ustvariti ime. Za nameček nimate nobenih prijateljev, vse, kar je vaš neimenovani junak pridobil v zadnji igri *Gothic*, pa so vam ukradli premeteni pirati. Pozabili ste tudi vse veščine, ker pa zato ni nobene pametne razlage, je najbolje, da na celotno zadevo kar pozabite. To je namreč srž dobrega, junaškega boja. Težava je le v tem, da se pod površjem skriva veliko več, kot je videti na prvi pogled.

Razvijalci Piranha Bytes so tokrat očitno presegli sami sebe. Delate lahko za kogarkoli, udrihate po komerkoli in se zabavate z uroki, ki povzročijo izgubo spomina, nato pa se dobrikate vašim bivšim sovražnikom. Tudi svet je precej večji v primerjavi z *Gothic 2*, tako da se zaradi okolja ne boste nikoli dolgočasili – na svoji poti boste naleteli na številne jame, kampe, mesta in zapuščene ruševine. Za nameček bo imel vaš ugled pomembne posledice na svet v igri, nekatera mesta pa bodo odkrito sovražno nastrojena. Zabavno? Seveda. Impresivno? Skoraj. Na papirju ima vse, kar potrebuje zares užitna igra igranja vlog, na osnovnem nivoju pa je veliko stvari ostalo nedokončanih.

Kljub obilici dialogov, ki so v celoti govorjeni, je njihov prevod dokaj nemaren in neuravnotežen, pogovorna kamera pa le s težavo ulovi ljudi, ki sedijo. Vaš dnevnik ni nič drugega kot prepis celotnih pogovorov, zato se boste ob iskanju namigov za neko nalogo morali najprej prebiti skozi celotno blebetanje, na katerega bi pravzaprav najraje pozabili.

### OGLEJTE SI ŠE...

>> **Oblivion**
Bethesda Softworks
>> **Fable**
Lionhead
>> **Gothic 2**
Piranha Bytes

### GOTSKA ARHITEKTURA

Akcija je v celoti osredotočena na raziskovanje ter preizkušanje različnih kombinacij udarcev in nerodno umetno inteligenco. Če vam bo uspelo nasprotnika spraviti ob zid ali na strmino, ki je višja od vas, boste lahko pogosto v neskončnost tolkli po njegovem odbijajočem se telesu, med bojevanjem na daljavo pa boste našli varna mesta, na katerih vam sovražnik ne bo mogel do živega. Sistem bojevanja deluje na splošno precej čudno za igro, ki naj bi stremela za čistim realizmom. Življenjske točke boste obnovili s použitjem prehrambenih artiklov iz inventarja, med vašo malico pa vas bodo sovražniki... vljudno počakali. Dokler imate v žepu kak priboljšek, ste praktično nesmrtni, kar je nadvse koristno, še zlasti zato, ker je tudi po nekaj urah igre klanje različnih čudaških domačih živali najhitrejši način, na katerega lahko pridobite izkušnje.

Nenatančen je tudi sam pogon igre – nalaganje in shranjevanje sta zelo počasna, igra ni niti najmanj tako privlačna, kot bi morala biti, občasno pa lahko pričakujete tudi občasne težave z upravljanjem s pomnilnikom ali nepričakovanim sesutjem sistema.

Kljub naštetim napakam pa je *Gothic 3* igra, ki si ne zasluži le pozornosti navdušencev nad igranjem vlog, temveč tudi širšega občinstva. Z velikim, pisanim svetom, razvojem lika, raziskovanjem epskega okolja, zanimivimi interakcijami in številnimi področji sivega na moralnem kompasu bo ulovila na limanice vse tiste, ki se jim zdi, da v njihovem življenju zeva velikanska praznina, ko so v Oblivion že tretjič obrnili vsak kamen, pokukali v vsako jamo in sesekljali zadnjega goblina. **PCF**

**“Spravite nasprotnika ob zid, nato pa ga pogumno stolcite”**

## Etnična manjšina

### Ne dobro, ne slabo, zgolj precej grdo...

**Nadebudni dobrosrčneži dobro premislite, preden se pridružite človeškim upornikom in povzamete njihove nenavadne taktike. Navsezadnje so orki zmagali na pošten način; ko si pridobite njihovo spoštovanje, lahko postanejo ljubeznivi prijatelji, poklicni morilci pa so naravnost prefinjeni. Zmeraj je lepo videti igro, ki vas prisili v razmišljanje.**

**Min** 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
**Opt** 2,5GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
**Večigralstvo** Ne

**85%** **PCF pravi...** “Pozabite na vaše moralne standarde in uživajte v oblikovanju sveta po lastni volji.”

NAVDUŠEN NAD STATISTIKAMI

# Football Manager 2007

## Prevzemite enega izmed večjih svetovnih klubov ali pa do slave popeljite zavaljene tretjeligaše. Izbira je tudi tokrat vaša...

**Založnik** SEGA **Razvijalec** Sports Interactive **Na spletu** www.sigames.com

**Že samo poigravanje z novim sistemom za iskanje novih igralcev vam bo ukradlo dosti uric.**

**V uredništvu PCFormata** se bojujemo z odvisnostjo od serije *Football Manager* že vrsto let, vendar zaenkrat še ni nekega vidnega uspeha. Še posebej velike težave imamo zdaj, ko nas tako redno zalagajo z novimi različicami in izboljšavami. Prejšnji *FM* je poslal serijo že tako daleč, da jo lahko skoraj postavimo v zvrst RPG. Spomnimo se, kako smo z obrazom, skoraj zalepljenim na zaslon, čakali, da mine zadnjih 15 minut tekme, ki bi naši ekipi Bolton Wanderers prinesla prvo zmago v Ligi prvakov. In to proti izvrstnim igralcem Bayerna iz Münchena. Uh, človek se vpraša, kje je pravo življenje.

**OGLEJTE SI ŠE...**

>> **Football Manager 2006**
SEGA
>> **Championship Manager 2006**
Eidos
>> **LMA Manager 2007**
Codemasters

**Minimalističen prikaz tekme ostaja nespremenjen, a zdaj nudi več možnosti.**

*FM2007* vas uspe potopiti še globlje v nogometni posel z nekaj novostmi. Izboljšana je denimo interakcija z igralci, saj se lahko zdaj pogovarjate s katerimkoli igralcem na svetu. To lahko vpliva na navidezni svet znotraj igre na več načinov: lahko denimo razburite igralca nasprotne ekipe pred pomembno tekmo ali pa si s prilizovanjem tlakujete cesto za nakup igralca. Seveda pa pri tem ne smete pretiravati.

Več je tudi odnosov z javnostmi. Novinarji bodo pogosto trkali na vaša vrata in poskušali iz vas izvleči, kakšne so vaše možnosti na naslednji tekmi. Bodite pazljivi, da ne boste z napačnimi izjavami izvajali prevelikega pritiska na vaše igralce ali pa da ne boste z malomarnim opletanjem jezika zadeli žulja direktorja kluba, saj lahko ti hitro začnejo iskati rezervo.

### ŠE VEČ VSEGA

Pri SI so bistveno izboljšali (pravzaprav so ga spisali povsem na novo) sistem za ustvarjanje novih igralcev. Njegovo kodno ime je "Fred" in nadomesti starega, po katerem so se upokojeni zvezdniki preprosto vrnili kot mlajše različice samih sebe. Zdaj ima vsaka ekipa realistično ustvarjen kader mladih igralcev, ki sčasoma zapolni članske ekipe po vseh ligah sveta. Temu je dodan sistem povezovanja klubov, ki vam omogoča, da posojate mlade igralce slabšemu klubu, kjer si naberejo izkušnje, ali pa si sami sposojate igralce boljšega kluba in tako napredujete kot moštvo.

Novosti vključujejo še nov, bolj učinkovit način iskanja igralcev, lepši uporabniški vmesnik in še kaj. Kaj pa obsežnost baze igralcev? Naj bo dovolj, da povemo, da lahko igrate s klubi druge slovenske lige. Če vas zanima poslovna plat nogometa, obvezno poiščite tole igro. Gre za najbolj globoko, a vseeno dostopno menedžersko igro na planetu. **PCF**

**Min** 800MHz, 128MB RAM
**Opt** 2GHz, 512MB RAM
**Večigralstvo** LAN

**90%** **PCF pravi...** "Pripravite se, da se boste spet z nasmehom na obrazu izgubili med številkami."

BOLJŠA

# FIFA 07

## Po izidih iger EA-jevih športnih serij najbolje vidimo, kako hitro minevajo leta

**Založnik** EA **Razvijalec** EA **Na spletu** www.fifa07.ea.com

**Lahko verjamete**, da je serija *FIFA* stara že 11 let in je v tem času dobila toliko in še nekaj zraven članov (posebne izdaje ob svetovnih prvenstvih)? Ja, njena pot ni bila vedno posuta z rožicami in je večkrat nihala gor in dol z nekaj odličnimi izdajami in nekaj brcami v temo. Prejšnja različica je bila vsekakor ena najboljših doslej in... (neznosno napet trenutek, ko čakate, da povemo, kako se v primerjavi z njo obnese letošnja)... letošnji uspe lanski dosežek še izboljšati. V pretepu med serijo *FIFA* in Konamijevo serijo *Pro Evolution Soccer* ni več tako enostavno napovedati zmagovalca.

**Razlika med obema najboljšima nogometnima serijama so manjše, izbira pa vedno težja.**

Najbolj opazna sprememba, če se vržemo takoj na travnato površino, je veliko bolj pristno upoštevanje fizike, še posebej pri žogi. V kombinaciji z odličnimi animacijami sprejemov in vodenja žoge ste tako dobili poslastico, ob kateri si bodo vaše oči obliznile trepalnice. Bolj realno se obnašajo tudi igralci, ki za ustavljanje in začetek teka potrebujejo malo časa za prenos ravnotežja, kar se sliši kot majhna stvar, vendar odločilno vpliva na spreminjanje serije *FIFA* v pravo simulacijo, kakršno imajo ljubitelji *PES* že nekaj časa. Ko smo že pri hvaljenju tehničnih plati, naj omenimo še vrhunski zvok. Tu imamo v mislih celoten komplet: bodrilne napeve navijačev, odlična komentatorja, razgovore igralcev med tekmo in ostalo.

### VSI NA SPLET

Še ena novost je sodelovanje v spletnih ligah, ki je rešeno na povsem unikaten način. Podprte so štiri lige (angleška, francoska, nemška in mehiška), vsak igralec pa pomaga napredku svoje ekipe s premagovanjem ekip, s katerimi se ta ekipa srečuje v pravih ligah. Kompliciran se sliši, dejansko pa gre za zelo preprost način iskanja nasprotnikov iz mesa in krvi, kjer je v enačbo danega nekaj prave tekmovalnosti.

**Ronaldinho je tokrat obraz, ki bo kazal zobe s škatle igre. Škatla je kljub temu običajnih dimenzij.**

**OGLEJTE SI ŠE...**

>> **Pro Evolution Soccer 6**
Konami
>> **Football Manager 2007**
SEGA
>> **LMA Manager 2007**
Codemasters

Nekaj težav imajo še vedno igralci v obrambi, kar zaradi hitre in napadalne naravnanosti igre vodi do velikega števila zadetkov. Kar ni nujno slabo, saj so zadetki zaradi prave fizike žoge dovolj spektakularni.

*FIFA 07* je odlična simulacija nogometa, ki vas prav gotovo ne bo razočarala. Razen, če ste mislili, da kupujete simulacijo vaterpola. V tem primeru prosimo, da pošljete fotografijo vašega obraza v trenutku, ko ste spoznali resnico, ker bo to lepa pridobitev za Gregorjevo kolekcijo fotografij bedastih izrazov. **PCF**

**Min** 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
**Opt** 1,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
**Večigralstvo** LAN, internet

**85%** **PCF pravi...** "*FIFA* postaja vedno bolj *PES*, a s pravimi imeni igralcev in lig."

IGRA PO NEAKCIJSKEM FILMU

# Reservoir Dogs

Tomaž Bartolj se za slovesni dogodek stlači v maturantsko obleko. Ko mu počijo hlače, zavpije: "To je eno navadno...!"

**Založnik** Eidos **Razvijalec** Volatile Games **Na spletu** www.volatilegames.com

**Začetek tega opisa,** se je izkazal za tako zahteven skupek besed, da je prvotni uvod prerasel svoje meje ter mutiral v kolumno na začetku rubrike Igre prihajajo. In zaradi te silno premetene (ter še bolj ekonomične) rešitve pisca, se lahko takoj posvetimo mafijski tretjeosebni akciji.

Temeljem v filmu navkljub se zdi, da *RD* morda le ni tipična licenčna molža. Igra ima nekako ravno toliko duše, da ne pade v juho generičnih izdelkov, ki izsevajo le brezbrižnost avtorjev in založnika do kupcev. Morda avtorji niso največji geniji igričarske industrije, a za naslovom so nedvomno stali ljudje, ki so bili pri projektu s srcem. In to se pozna: preko vključitve legendarne glasbe iz sedemdesetih, v katerih se *RD* odvija, enkratnega glasovnega igranja, ob katerem si le redko zaželiš, da bi svoje glasilke pretegnili igralci iz filma, vmesnih sekvenc, ki ponudijo premetene razlage za dogodke iz filma in pojasnijo, kar je bilo prej odpravljeno z enovrstičnimi pogovori: "G. Blue? G. Blue je mrtev." Navsezadnje je dovolj jajčasta poteza že, da so razvijalci zavestno vzeli v račun oznako 18+ in si tako nemalo otežili uspeh na blagajnah. Igri namreč ne manjka raztreščenih glav, razbijanja omaric z obrazi talcev, policistov v lužah krvi, besed, ob katerih bi MTV oddajal samo še 24-urni nadležno visok pisk, ali mastnih mafijskih šal. In ravno ta pristop daje naslovu sočno polivko, s katero so Volatile hoteli prikriti, da so pravzaprav v samem igralnem delu pripravili le prismojeno, suho žaganje.

Fantje so se zavedali, da iz osnovne filmske zgodbe, polne govoričenja, pravzaprav ne morejo narediti igre, zato so dorekli nekaj v stilu: "OK, kaj pa če bi filmske odlomke ponudili skozi vmesne sekvence, samo igranje pa bi prikazalo, kako se je vsak izmed likov sploh znašel v skrivališču, zakaj je kdo obstreljen, zakaj drug mrtev in kaj se je zgodilo s pogrešanimi? Da, to bi šlo!" No, šlo je, ampak ne prav dobro.

### OGLEJTE SI ŠE...

>> **GTA: San Andreas**
Rockstar
>> **Call of Juarez**
Ubi Soft
>> **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**
Take 2.

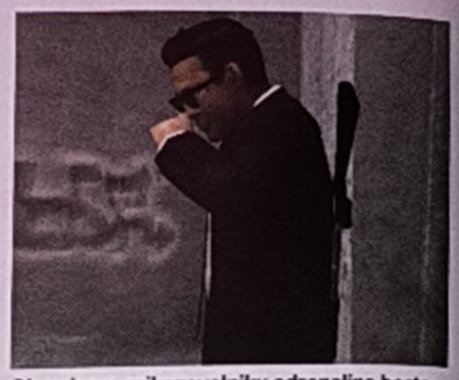
## NI DOLŽINE, NI TEHNIKE

Hakeljc je že dolžina igre. Morda so se želeli z ubornimi petimi (da, petimi!) urami, izogniti ponavljajočemu se dogajanju, a poskus je neslavno propadel in pri igranju boste vztrajali le zaradi vmesnih sekvenc in treh različnih možnih koncev zgodbe. Katerega boste uzrli, je odvisno od vašega sloga igranja – boste delovali kot profesionalec in z zajemanjem talcev preprečili nepotrebne žrtve ali pa boste Rambo v Bondovi obleki? To je hkrati tudi edini faktor, ki vas morda potegne v ponovno igranje – razen če je vaša skrita strast ogledovanje zaklenjenih konceptnih skic.

Sama akcija je silno preprosta: iz tretjeosebne perspektive skozi posamezno nalogo vodite po enega izmed osrednjih filmskih likov ter z njim spoznavate zgodbo iz različnih plati. Skupna nit je obračunavanje z varuhi miru, pri čemer lahko uporabljate sorazmerno zanimiv sistem nadzora likov oziroma množice. Povedano po domače: zgrabite lahko talce ter glede na izkušenost dobrih fantov uporabite primerno slikovite načine grožnje, da jih bo nesrečnik v vaših rokah skupil, če ne bodo odložili orožja in se postavili ob steno. Prav tako lahko z mahanjem s puško po zraku pripravite nedolžne civiliste, da za vas odklenejo vrata ali sef, po drugi strani pa morate biti pazljivi, da ne sprožijo alarma in vam na vrat nakopljejo še več modrih angelov. Samodejno merjenje in skrivanje za vogali/objekti delo še dodatno olajšata.

Po drugi strani je igra izjemno omejena: preskočiti ne morete niti 10cm visoke stopničke, uničiti kartonske škatle, kaj šele, da bi od kod kukala spodobna fizika. Medtem ko je odsotnost večigralstva precej logična, ni nobenega izgovora za zastarel videz, občasne hrošče in dolgočasne stopnje, polne kloniranih ulic in nasprotnikov.

Zaključna ugotovitev je presenetljivo jasna – v igri boste ljubili govor, glasbo, vmesne sekvence, mafijske šale in splošni pristop "mi slabi fantje smo kul", interaktivni del pa je še najlaže označiti za moteč. Zakaj si torej ne bi raje enostavno (še enkrat) ogledali filma, v katerem so le pozitivne sestavine? **PCF**



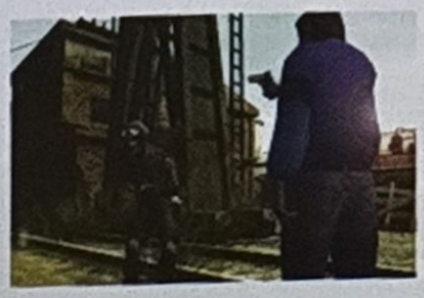
Ob polnem prikazovalniku adrenalina boste tudi v RD deležni upočasnjenega dogajanja, ki nazorno pokaže, kaj krogle naredijo telesu.

Kar nekaj je solidnih dirkaških stopenj, ki vsebujejo vse mogoče, od pregonov in razbijanja do nadležnih sopotnikov in zaradi krvi vse ožjega vidnega polja.

Vprašanje, ki se tukaj zastavlja, je, kaj bodo na obstreljen nabiralnik rekli poštarji.

## Začnite tukaj

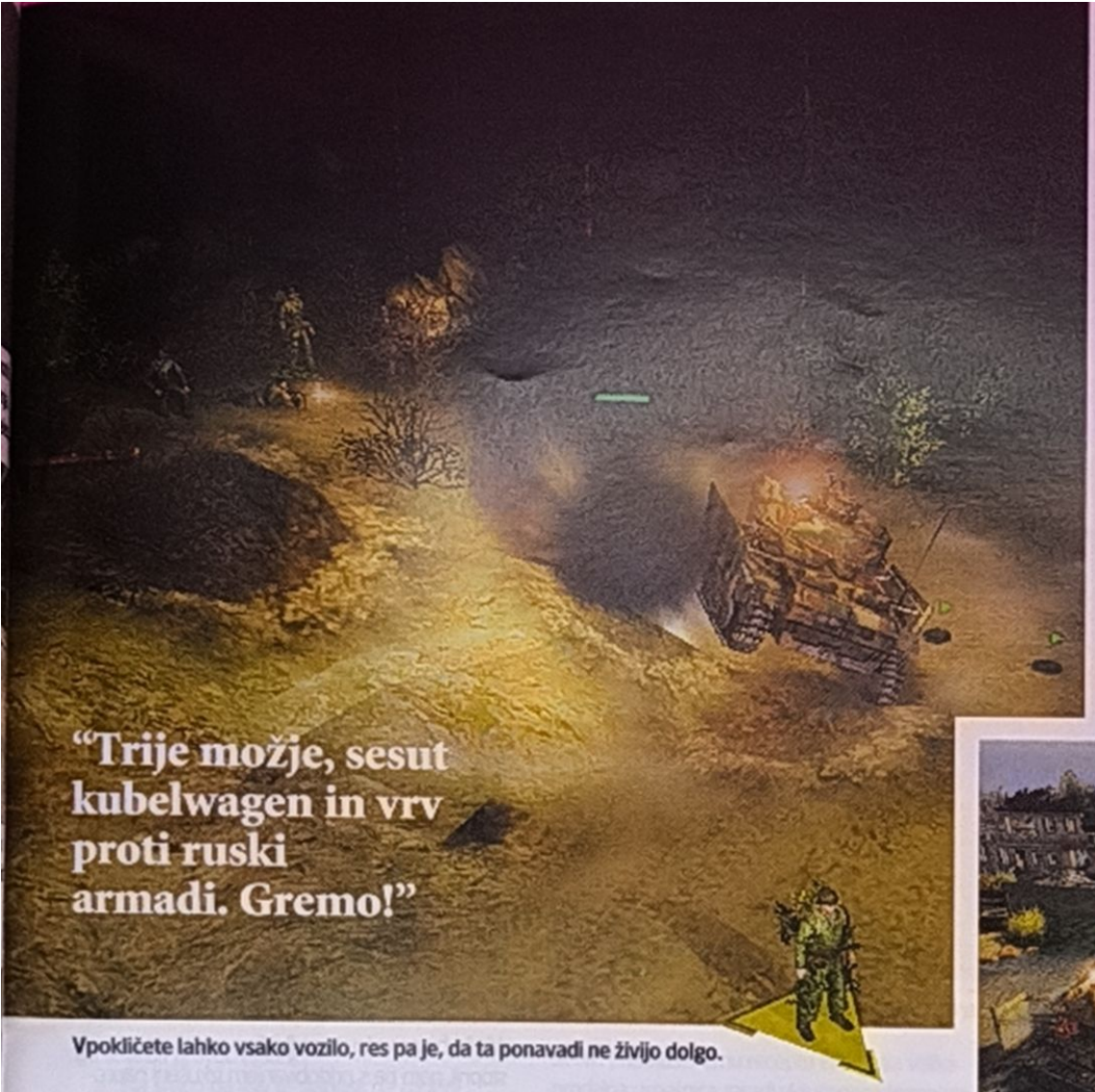
Quentin Tarantino – moraš ga ljubiti ali sovražiti



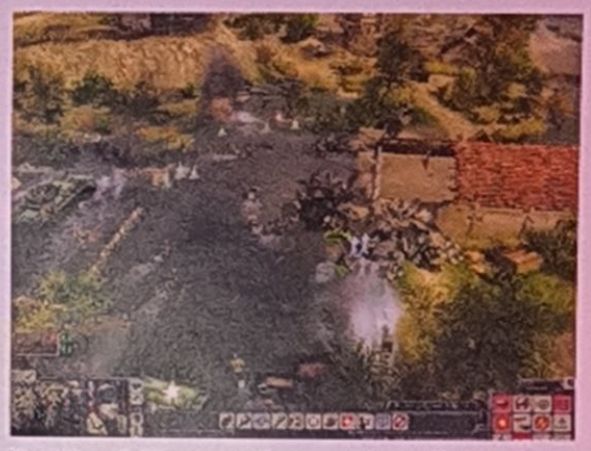
***RD*** **lahko štejemo med prve uspešnice moža s, khm, drugačnim pogledom na filme. Narediti strelsko igro po filmu, katerega 90% sestavlja prerekanje med tatovi in izmenjavanje mafijskih/seksualnih/gej šal ter praktično nič akcije, je velik izziv. Tako velik, da je sleherna igra že vnaprej obsojena na nedoseganje take ravni vzdušja, kot jo ponudi filmski izvirnik.**

**Min** 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D grafična kartica
**Opt** 1,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D grafična kartica
**Večigralstvo** Mafija dela sama

**61** % **PCF pravi...** "Odlične vmesne sekvence so še vedno slabše in dražje kot ogled filmskega izvirnika."




Vpokličete lahko vsako vozilo, res pa je, da ta ponavadi ne živijo dolgo.



Vse bitke v FoW so postavljene v zadnje stadije 2. svetovne vojne. To simpatično okolje so Ardeni.

Najbolj impresivni trenutki v igri so tudi najbolj besni; skupaj z računalnikom boste le težko sledili dogajanju.

REALNOČASOVNA VOJNA

# Faces of War

## Povej roki, ker glava ne razume

**Založnik** Ubisoft **Razvijalec** Best Way **Na spletu** www.facesofwargame.com

**Dovolite nam, da** vas spomnimo na čas neskončnega trpljenja. Čas dolgih, napornih bitk na razritih cestah stare Evrope. Čas, ko je že skoraj izginilo vsakršno upanje. Da, leto 2004 je bilo leto, ko smo bili pripravljeni sprejeti pošten udarec po kepi, da nam le ne bi bilo treba videti še ene igre, postavljene v čas 2. svetovne vojne. Nato pa nam je v naročje padla igra *Soldiers: Heroes of World War 2*, in vse je bilo veliko bolje.

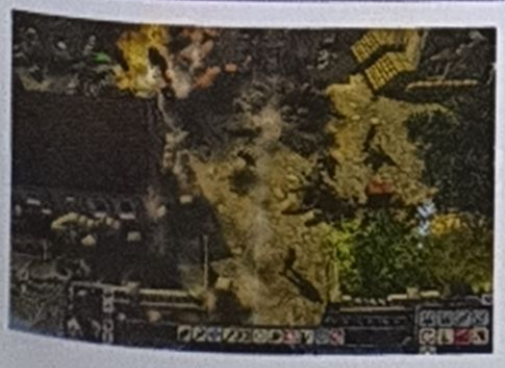
Nadaljevanje je izdelek drugega založnika, zato je dobil novo, bolj neumno ime, a je kalup še vedno isti. Dobili boste ukaze in nekaj enot, potem pa boste prepuščeni sami sebi in izbirali lastno taktiko in po poti zbirali opremo.

### OGLEJTE SI ŠE...

>> **Soldiers: Heroes of World War 2**
Codemasters
>> **Commandos 2**
Eidos
>> **Cannon Fodder 2**
Budget

## Zavezniške sile

### Ukaz je ukaz – mirno!



**Večigralski način je vrhunec igre, še posebej v kooperativnem načinu – v bitkah z živimi igralci ne boste imeli težav s sledenjem enotam. Vmesnik pa še vedno ni najboljši. Težave si deli z možnostmi v igri, ki so iz nam neznanega razloga postale še bolj kompli**cirane.

## KAKO LJUBKA VOJNA

Razlika med obema igrama je, da se tokrat veliko več dogaja in da igra daje občutek prave vojne, ko se enote obeh vojskujočih strani valijo vsepovsod, bitke pa se bijejo z odličnim sistemom za nadzor nad skupino in znatno pametnejšo umetno inteligenco. Z enim samim klikom lahko enoti ukažete, naj izgine v kritje, od koder se bo prepričljivo bodla z nasprotnikovimi fanti in izkoristila taktiko postopnega zmanjkovanja streliva, ki jo imajo slabi fantje tako radi v filmih o kavbojih in Indijancih. Enako enostavna je tudi izbira tarč in orožij, ki jih želite v te tarče nameriti. Žal pa vaše enote niso dovolj brihtne, da bi lahko same zmagale v bitki, zato boste morali sami prevzeti njihovo obnašanje v svoje roke, če boste želeli premagati sovražnika – in v tako razvlečenih bitkah je to precej nadležno. Morali boste tekati po bojišču in obsedati ljudi, kot kak hiperaktivni demon, če boste želeli zadržati sovražnika, kar je precej stresno, istočasno pa vas igra za to ne bo ravno velikodušno nagradila.

Je pa igra veliko bolj zabavna v manjšem obsegu, ne vemo pa, če je to načrtno (Trije možje, sesut kubelwagen in vrv proti celotni ruski vojski. Gremo!) ali po nesreči, v bistvu pa še najbolj spominja na originalno igro. V večjih bitkah dobite občutek, da se preprosto dogaja preveč, da bi lahko s čimerkoli upravljali – na zemljevidih je prevelika gneča, računalniku se že kolca, ko poskuša renderirati vse eksplozije in vse prehitro se boste zmedli, ko boste poskušali enotam dopovedati, katero orožje naj uporabijo proti sovragu.

Igra ima tudi nekaj težav s samo kvaliteto: predstavljanje je robato, kar pomeni, da imajo celo junaki s Kurska ameriški naglas, nekatere misije pa so osredotočene na zelo specifične elemente, ki so tako zvito skriti, da jih boste vse prehitro spregledali. Saj je v bistvu čisto simpatična, a je vseeno le delno uspešna nadgradnja. Dobri trenutki so bolj na redko posejani, dodatne možnosti pa pomenijo samo več dela, ne pa tudi dodatne zabave. Zdaj, ko je izšel *Company of Heroes*, je konkurenca veliko močnejša, kot pred dvema letoma. **PCF**

**Min** 2GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica DirectX9.0c

**Opt** 3GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica DirectX9.0c

**Večigralstvo** Internet/LAN, 16 igralcev, kooperativno, FFA, ekipno

**80%** **PCF pravi...** "Še vedno napredna RTS, a ni tako impresiven dodatek, kot smo pričakovali."

Veste, življenje bi bilo veliko bolj zanimivo, če bi lahko metali ognjene krogle. In strele. In se spreminjali v pošasti.

Zgodba ni posebej dolga, vseeno pa traja kar nekaj časa, preden lahko obračunate s takšnimi tipi.

Kampanja je pogosto precej mračnjaška – ne prav zimska, a prekleto temna.

NESKONČNI RPG

# Neverwinter Nights 2

## Za letošnji božič se pocrkljajte z igro igranja vlog, ki vas obdari bolj bogato kot stari dolgočasni Božiček...

**Založnik** Atari **Razvijalec** Obsidian Entertainment **Na spletu** www.atari.com/nwn2

**Zelo podobno**, kot pri prvi igri je nemogoče napovedati, koliko zabave vam bo ponujala *Neverwinter Nights*. Enoigralski način je sicer čisto lahko opisati – če ste kdaj igrali *Knights of the Old Republic* in katero izmed iger D&D, si enostavno predstavljajte njuno mešanico in dobili boste dokaj natančno sliko igre. Toda več o tem kasneje.

Zanimivo pa je, da *Neverwinter Nights 2* ni igra s priloženim urejevalnikom, temveč je pravzaprav urejevalnik, ki je dodatno opremljen z igro. Tako kot pri njeni predhodnici, lahko tudi sedaj ustvarite lastno epsko večigralsko igro igranja vlog – dialoge, like, stopnje – in v nekaj mesecih bo skupnost ljubiteljev zvrsti RPG vsebino škatle, veselo pozabila in pričela besno izdelovati vse, kar si lahko sploh zamislite, od grozljivo renderiranih soban do celotnih večigralskih svetov.

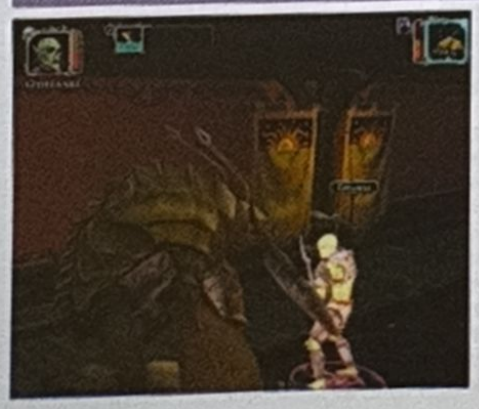
Potenciala igre iz očitnih razlogov ne moremo upoštevati pri oceni, kljub temu pa ga nikar ne zanemarite. Uspeh *NWN* je namreč dokazal, da so pri ocenjevanju iger včasih možne tudi posebne izjeme. To si dobro zapomnite, saj se ravnokar odpravljamo v temnico, na dolgo pot iskanja resnice ali vsaj nekaj cekinov, ki jih bomo lahko zapravili za dekline in požirek hladnega.

### OGLEJTE SI ŠE...

>> **Titan Quest**
THQ
>> **Dark Messiah**
Ubisoft
>> **Gothic 3**
JoWood

## Pogled nazaj

### Kaj smo prevzeli iz Neverwinter 1?



**Ljudje še danes ustvarjajo modifikacije za *NWN*. Videli smo že svetove po vzoru iger MMO, ki so namenjeni tako pustolovščinam kot klepetanju. Seveda je na razpolago tudi veliko novih orodij, vključno s čarovnikom za zgodbo (Plot Wizard) in različnimi vodiči, s pomočjo katerih lahko izdelate vse od šahovskih iger do nabora gradnikov. Upamo lahko le, da se bo ta trend nadaljeval tudi v prihodnosti.**

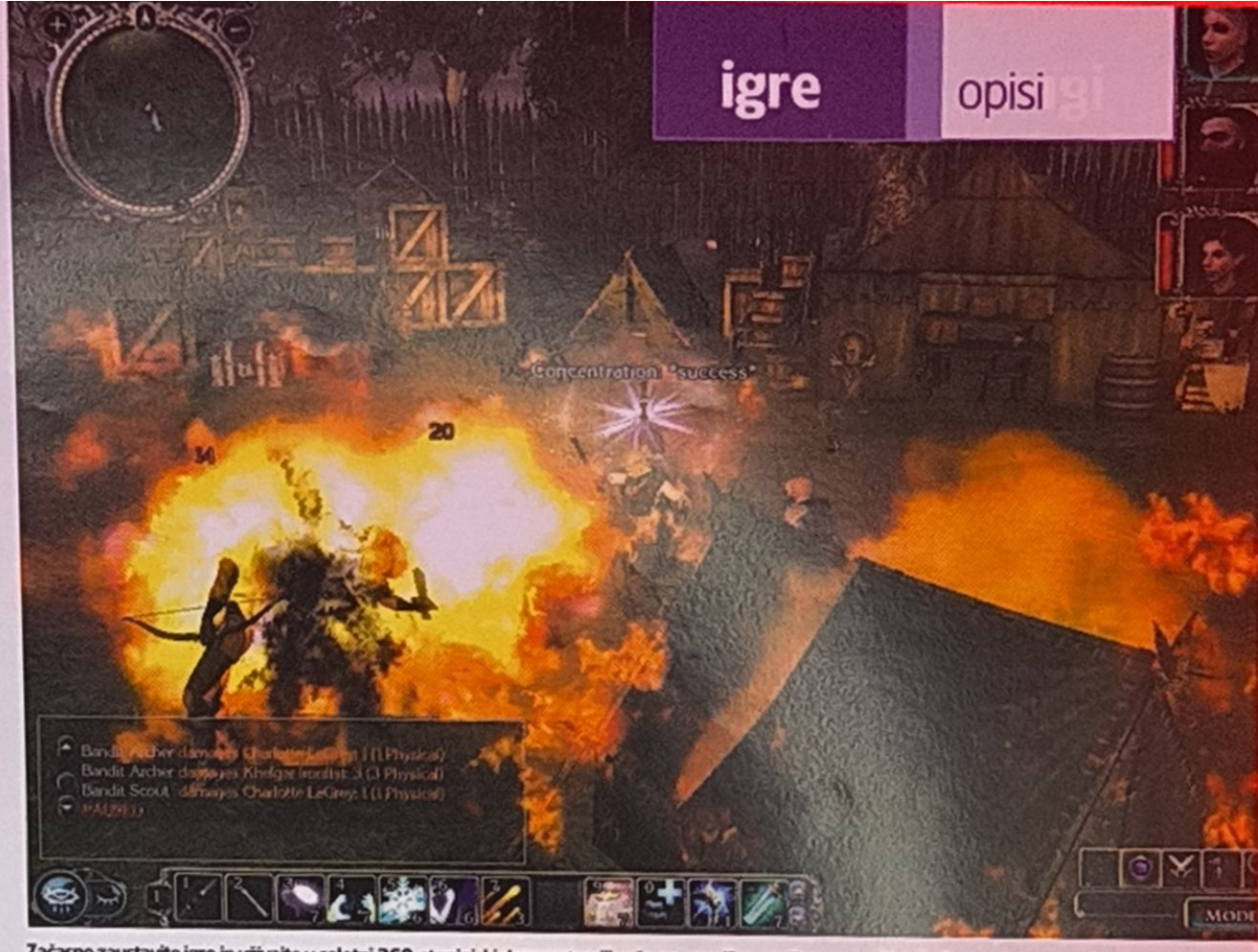
## "Kakorkoli obrnete, je Neverwinter Nights 2 nadaljevanje, na katerega smo čakali"

### IGRA V ŠKATLI

V primerjavi s kampanjo v originalni *NWN* nas je enoigralski način *NWN2* naravnost navdušil. Ima namreč osebnost. In naloge, ki vas bodo navdajale z zadovoljstvom. V primerjavi s prvo igro, ki je veliko prevečkrat dajala občutek, da je v resnici primer najdražjega kompleta orodij za ustvarjalni projekt na svetu, se *NWN2* bolj osredotoča na samo igro. Ta je znova postavljena na področje Forgotten Realms, univerzuma D&D, mesto Neverwinter pa igra tokrat veliko večjo vlogo kot v prvi igri: ne le da je veliko bolj zanimiv kraj, ki kar kliče po raziskovanju, temveč je hkrati skorajda samostojni lik. Tako kot v *NWN*, boste vašo dogodivščino pričeli na prvi stopnji, nato pa s pridobivanjem izkušenj napredovali v pravega silaka, dinamiko igre pa tokrat bistveno spremeni tudi uvedba druščine, ki vas spremlja na vaših pohajkovanjih. Občutja *KOTOR* ne morete zgrešiti, vse od načina, na katerega liki v vaši druščini vplivajo na vaša srečanja z drugimi liki, pa do samega stila vmesnih sekvenc – le da imate tokrat namesto nekaj statičnih likov na razpolago celotna pravila D&D (različica 3.5), s katerimi se lahko pozabavate. Svet okoli vas se ne bo bistveno spreminjal, reakcije oseb v igri pa bodo odvisne od vaše osnovne usmerjenosti. Lahko ste dobričina ali prava zloba; odločite se lahko, da si boste v sporih in nevarnih situacijah reševali glavo z govoričenjem in dobrikanjem ali pa z mečem in peno na ustih jurišali na vsakogar, ki vam bo namenil bežni pogled. Zavedajte pa se, da imajo vaša dejanja zmeraj tudi posledice, ki lahko bistveno vplivajo na vaš ugled.

Vse lepo in prav, toda ob naštetih zaželenih lastnostih, vključuje igra tudi nekaj velikih in zopmih nadlog. Zaradi izvora orodij za urejanje boste imeli občutek, da ste številna področja v *NWN2* že videli in obiskali, naloge pa imajo zopmo navado, da se vlečejo v nedogled in tako hitro zapravijo svojo dobrodošlico. Ker lahko počivate kadarkoli in skoraj kjerkoli, in ker z vami tokrat potuje celotna ekipa namesto osamljenih privržencev v *NWN*, boste med nalogami naleteli na manj presenečenj in manj izzivov – pod pogojem, da lahko premagate hudobce v prvi sobi, se boste verjetno morali paziti samo še šefa. Če povemo na kratko: kar zadeva pustolovščino, je *NWN2* odlična zabava – njena šibka točka pa je plazenje po temnicah. Lahko bi celo rekli, da se nekatere izmed teh temnic zares "grozljivo vlečejo", vendar smo za kaj take-

Včasih je težko narediti ljubeznivo stvar, če na cesti srečate napačne ljudi.




Začasno zaustavite igro in uživajte v celotni 360-stopinjski demonstraciji vaše neustavljive moči po vzoru Matrix. Da ognja ne omenjamo.

ga seveda preveč vjudni.

Na srečo pa vse te slabosti ne motijo preveč, ko z njimi opravite, pa jih tudi hitro pozabite. Zasedba likov je zabavna, čeprav sodijo v dokaj tradicionalne dornišljijske arhetipe, pa tudi dialogi so napisani izjemno kvalitetno. K vzdušju veliko pripomorejo že majhne stvari, kot so liki, ki se nepričakovano ponovno pojavijo, ko ste jih rešili pred kruto usodo, ali številna nepomembna, a zabavna srečanja, ki vas bodo razveseljevala pri lazenju preko širnega sveta. Če vas zanima enoigralska kampanja, bi igri prisolili okoli 81%. In čeprav enoigralski način ponuja veliko veselih uric igranja, so razvijalci ostali zvesti viziji originala in poskrbeli, da je večigralska izkušnja prav tako globoka in dodelana. Sedaj pa povejmo še kaj bolj konkretnega o pravem zvezdniku igre...

Modifikatorska skupnost in vsebine, ki so jih ustvarili uporabniki, so bili zmeraj temelj uspeha Neverwinter Nights, ki je do danes ohranila zvesto bazo aktivnih ljubiteljev. *NWN2* bo očitno sledila preizkušenemu receptu in postala velika prodajna uspešnica zaradi vključenega kompleta orodij (*Toolset*), čeprav je pri tem pomembno povedati, da v strogem pomenu besede ne gre za orodje, s katerim lahko ustvarjate igro. *Toolset* je profesionalni urejevalnik stopenj – če ga želite obvladati, boste morali vanj vložiti veliko časa in truda, še zlasti, če je vaš namen ustvariti kakovostne vsebine. V primerjavi z različico iz *NWN* je znatno bolj dodelan, zaradi tega pa je potrebno za uporabo obvladati tudi veliko več možnosti.

Ena izmed najbolj pomembnih zadeva **zemljevide**. Vsako področje v *NWN* je bilo narejeno iz gradnikov, ki so bili med sabo povezani – hribi, doline, hiše; skratka vse. *NWN2* še zmeraj uporablja te gradnike za izdelavo zaprtih prostorov – namesto da bi na primer izrezali kocko in jo uporabili za hodnik, sedaj uporabite celoten skupek arhitekture, vključno s stebri in kipi, nato pa jo olepšate – zunanjim prostorom pa lahko zdaj določite višino in teren poslikate v skladu z lastnim okusom. Orodja za izdelavo terena so torej odlična – z njimi lahko ustvarite gore in ravnice, jim dodate travo in drugo floro, za realistične prehode pa lahko mešate različne teksture. Najbrž je povsem odveč pripomniti, da že ta sprememba izjemno poveča fleksibilnost v oblikovanju sveta.

**Ustvarjanje lika je noro globoko, vse njegove dele pa lahko uporabijo izdelovalci modelov.**

## DRŽITE SE SCENARIJA

Na podoben način so znatno izboljšali tudi vmesnik za skriptiranje, ki sedaj omogoča tudi delo z novimi filmskimi sekvencami. To je najbolj zahteven, a obenem najbolj zmogljiv del celotnega paketa. Večina stvari sledi vzoru *NWN* – navsezadnje gre za isti pogon – zato se bodo izkušeni stari mački hitro znašli. Vodiči naj bi se pojavili vsak čas... ah, pravzaprav zdaj. Tudi brez vodičev pa lahko naložite poljubni del glavne kampanje in si natančno ogledate, kako je bila narejena.

Modeli, zgrajeni za *NWN*, niso združljivi z *NWN2* – popolnoma drugačna je seveda tudi geometrija stopenj – zato pa bi morali z igro biti združljivi dialogi in skripte. Zaradi izboljšanega urejevalnika bomo gotovo kmalu priča številnim neuradnim novim vsebinam. Uradno so stvari še precej nedorečene, saj o izdajah kompletov gradnikov, razširitev in umetniških dodatkov podjetje Obsidian/Bioware zaenkrat še molči.

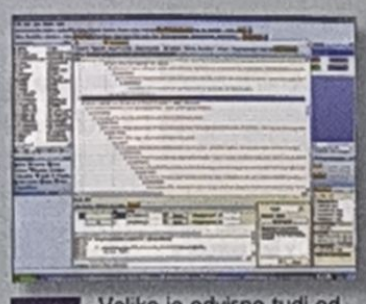
Z njimi ali brez njih pa je *NWN2* nadaljevanje, ki smo ga vsi nestrpno pričakovali. Z grafičnimi in sistematskimi spremembami, ki ljubiteljskim ustvarjalcem iger RPG ponujajo nešteto možnosti, in solidno enoigralsko kampanjo, ki jo bomo igrali, vse dokler se ti ne domislijo nečesa novega, si je težko predstavljati, da bi vsebina tega paketa lahko kogarkoli razočarala. Zdaj je na potezi modifikatorska skupnost. **PCF**

## Naredite sami

### Hitri ogled urejevalnika...

**1** Integrirana področja so izjemno zastrašujoča zaradi zahtevne geometrije in na videz neskončnega skriptiranja. Namesto da bi poskušali naenkrat razumeti vse elemente, bo bolje, da si podrobno ogledate določene primere, iz katerih se lahko vsaj na začetku marsikaj naučite.

**2** Najmanj nadzora nad videzom in občutjem imate pri notranjih prostorih – kar je težava, ki pesti tudi glavno kampanjo. Celoten postopek sestavljanja hodnikov iz določenih delov spominja na LEGO. Le da boste tukaj naleteli na več pasti in mučilnih naprav.



**3** Veliko je odvisno tudi od skriptiranja. To je urejevalnik pogovorov, ki nadzira vse od logičnih kontrol in animacije do označevanja napredka igralca. Ogledate si lahko celo opombe razvijalcev in navodila za glasovne igralce.

**Min** 2,4GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

**Opt** 3GHz, 1GB RAM, 512MB 3D kartica

**Večigralstvo** Seveda

**91 %** **PCF pravi...** "Vredno ogleda, če igre radi igrate sami, sodite med igralce namiznih iger ali strastne ustvarjalce svetov."

**Tanki sicer imajo udarno moč, a vas bodo zaradi svoje zahojene nerodnosti velikokrat preveč stali.**

**Urbane stopnje dodajo igri podobnost z živim svetom.**

**Če boste želeli uspešno zaključiti daljše misije, boste morali dobro izkoriščati okolico.**

## KONČAJTE VOJNO: POBIJTE VSE

# Joint Task Force

Če imate težave in vam nihče ne more pomagati, ne kličite supermena – tale skupina vam bo rade volje pomagala

**Založnik** Vivendi **Razvijalec** Most Wanted Entertainment **Na spletu** www.jointtaskforce.com

**Koliko iger ima** v svojem logotipu oljčno vejico? *Joint Taks Force* si drze privoščiti sprehod v dodobra prežvečeno zvrst – gre namreč za še eno realno-časovno strateško igro, postavljeno v moderne čase. In te je včasih res težko ločiti med seboj. Na srečo nam *JTF* prihrani nekaj dela. Ja, tudi tokrat boste jedli in servirali naboje v državah v vojnem stanju, ampak tukaj zgodba ne bo tako polna testosterona, kot bi pričakovali. Vodili boste ekipo mirovnikov, ki je povezana z ZN. To sicer ne izključuje dejstva, da boste na svojih nalogah postrelili na stotine sovražnikov, bodo pa vaši končni cilji vedno vsaj deloma humanitarne narave, pa naj bo to evakuacija civilistov, razdeljevanje prve pomoči ali preprečevanje pokola.

**OGLEJTE SI ŠE...**

>> Act Of War
Atari
>> Cannon Fodder
Virgin
>> Command & Conquer
EA

**"Ukradete lahko katerokoli vozilo - od viličarjev do velikanskih priklopnikov"**

Naloge v *JTF* so manjšega obsega, kot je običaj v tovrstnih igrah, saj boste dobili pod svoje poveljstvo le peščico vojakov in kakšen tank ali dva, in ko se misije razvnamejo, se te številke kvečjemu podvojijo. Preživeli članki vaše ekipe so lahko povišani v junake, ki jih lahko vzamete s seboj v prihodnje naloge. Nove enote in lahka vozila vam lahko dostavijo po zraku, če pa ste zavzeli kakšno manjše letališče, se lahko nadejate tudi tankov in podobnih zverinic. Obe vrsti okrepitev pa sta odvisni od financiranja, ki pa tukaj ni preprost vir, ki bi ga lahko pobrali z drevja ali požeti na polju. Denar boste dobili z opravljanjem nalog, pri tem pa je zanimivo to, da na količino bankovcev vpliva tudi politika.

No, "politika" je morda prevelika beseda za majhen prikazovalnik na vrhu zaslona, vseeno pa se nam zdi domislica imenitna. Vaša ekipa je dobra toliko, kot je dober njen obraz v javnosti. To pomeni, da bodo vaši v suknjiče in kravate oblečeni nadrejeni bistveno težje upravičili visok proračun za vaše akcije, če bo umrlo preveč civilistov in če boste preveč razdejali okolico. Ideja pa ne bi bila tako dobra, če v *JTF* ne bi bilo novinarjev. Če bo zaradi vaše malomarnosti globoko v gozdu zgorel cel konvoj civilistov, to ne bo vplivalo na pritok denarja, če pa se bo en sam civilist stegnil pred kamero novinarja, bodo to dobesedno slabe novice za vas.

## Poročila ob 19:00

Javnost ima oči povsod...

**Izmišljena televizijska postaja MSCBC v igri poroča o vaših nalogah. Prav zabavno je gledati, kako grdo preobračajo vse vaše akcije - enkrat boste prinašali mir in upanje, že naslednjič bodo vaše metode in motivi vprašljivi. Sicer so vsi televizijski inserti pripravljeni že vnaprej, vseeno pa je zabavno gledati obraze vaših junakov na TV.**

## KASKADERJI ZA VOLANOM

Kar vas bo takoj pritegnilo v *JTF*, je krhkost sveta okoli vas. Enote, vaše in sovražnikove, so v trenutku posekane, če se znajdejo v napačnem trenutku na napačnem mestu, če pa bo v njihovi bližini eksplodirala kakšna granata, boste deležni tudi nekaj akrobatskih poletov. Razvijalci so očitno uživali ob vgradnji objektov v igro, ki se razletijo, razpadejo, se vžgejo, sesujejo in eksplodirajo. Dodajte k temu še 3,4 promila alkohola v krvi vsakega lika, ki se znajde za volanom in dobili ste divjo zabavo. Ko smo enemu našemu vojaku na primer ukazali, naj se s civilnim avtomobilom zapelje po razmeroma ravni in široki cesti, je pri tem podrl tri ograje, skočil čez dva kupa debel, se zapeljal skozi leseno kolibo in na koncu s polno hitrostjo čelno zadel kandelaber.

Ta kratka prigoda v bistvu vsebuje najboljše in najslabše elemente *JTF*. Najboljše: ukradete lahko katerokoli vozilo najdete – od viličarjev do velikanskih priklopnikov. Razplet ene od misij smo obrnili v svoj prid, ko smo ostrostrelca prepeljali v prtljažniku ukradenega avtomobila do tanka in tank odpeljali pred nosom pravega šoferja. Najslabše: vaše enote so se voziti učile v šoli Austina Powersa. Za vsako genialno taktično potezo, ki jo izpeljete z vozili, se najdeta dve, kjer na primer tank ne zna pogruntati, kako naj se pravilno povleče iz sovražnikovega dometa (vzvratna prestava je ključ, fantje), in tako pokvari celotno misijo.

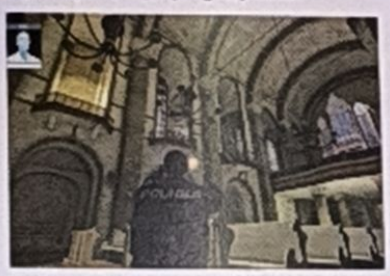
Takšne napake preprosto niso sprejemljive v igri, kjer je vsak vojak neprecenljiv, okrepitve redke in mikroupravljanje tako pomembno. Sicer porazna umetna inteligenca šoferjev zna pričarati nekaj smešnih trenutkov, a nasmeh z obraza vam bodo izbrisali še hrošči v igri in amatersko glasovno igranje. Vseeno pa pozdravljamo poskus *Joint Task Force*, da pripelje nekaj plemenitosti v zvrst prepolno nasilja. Končni rezultat je dovolj igralen za priporočilo z naše strani. **PCF**

**Min** 1,5GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
**Opt** 2,5GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
**Večigralstvo** 8 igralcev prek interneta ali LAN-a

**79%** **PCF pravi...** "Eksplozivna zabava z vestjo; svež in zanimiv pristop k že zdavnaj prežvečeni temi."

Dinamične sence učinkovito vzbujajo občutek verjetnega, živega sveta.

Vmesne sekvence približajo bande najetih goril, ki jih je igra polna.



Puške, prekomerno nasilje in kupi banditov, a nobenega bika. Ole?

Okolja so tako lepo izdelana, da si želimo rezervirati počitnice.

KARTELSKI OBRAČUNI

# El Matador

Zgrabite bika za roge v tej s kroglami bogato posuti strelski igri, ki si ideje sposoja pri najboljših

**Založnik** Cenega Publishing **Razvijalec** Plastic Reality **Na spletu** www.elmatador.net

**Tukaj imamo igro,** ki se pravzaprav sploh ne trudi, da bi se skrivala za znamenito Picassovo izjavo, da "vsi veliki umetniki kradejo", temveč trditev surovo zgrabi za goltanec, jo dvigne in uporabi kot ščit pred vsemi, ki bi si ji drznili očitati, da ne dela drugega kot reciklira posamezne dele velikih uspešnic. *El Matador* je pri tovrstnem početju tako temeljita, da je uspešna prav zaradi tega sicer ne ravno pozitivno opevanega početja, saj iz sestavin največjih (tretjeosebnih) strelskih iger zadnjih petih let ustvari prav zabavno izkušnjo, če ta že ni izvirna.

Zgodba na kup nameče vse, kar bi pričakovali od strelske igre, postavljene v Kolumbijo: prekupčevalske barone, skrivališča v zavetju džungle, ljudi z imeni Carlito Lopez in zaskrbljujočo količino predelanih kalašnikovih. A nobene ugrabljene hčerke, izginulega očeta ali sestrične v tretjem kolenu, ki bi ji mafija stregla po življenju. Po besedah avtorjev menda to sploh ne bi bilo izvirno. Ravno prave osebe za take izjave tile fantje niso. Kakorkoli že, *El Matador* tudi na tem področju skorajda uspe zakriti generičnost in splošno dolgočasnost osrednjega zapleta z obilico podrobnosti in zmerno dodelanimi glavnimi liki.

Edino področje, kjer bržkone ni dvoma o nadpovprečnosti, je sam videz igre. Pogon se postavlja z naprednim osvetljevanjem HDR, uničljivim okoljem in dinamičnimi sencami, kar je razvijalcem omogočilo, da so ustvarili bogat, nenehno spreminjajoč se svet, posejan z bujnimi tropskimi otoki, propadajočimi, redko naseljenimi mesteci in ogromnimi, impresivnimi pristaniškimi skladišči.

**OGLEJTE SI ŠE...**

>> **Max Payne**
Rockstar Games
>> **Far Cry**
UbiSoft
>> **Soldier Of Fortune II**
Raven Games

## EKIPNA IGRA

Kot vodja posebne udarne skupine za boj proti mamilom (DEA) boste le redko delali povsem sami, a bodite opozorjeni: nikoli in nikdar naprej ne pošljite svojega voda. Vaši sodelavci so namreč zaskrbljujoče dobri v umiranju, če vi ne prestrezate krogel zanje. Zaradi tega so prej ovira in neusahljiv izvir jeze, namesto da bi bili dobrodošla raznolikost pri obračunavanju s slabimi fanti. Akcija je sicer večino časa tako napeta in intenzivna, da sploh ne boste zares opazili, da ste precej vnaprej vodeni in kot trop ovac korakate v klavnico, ki vam jo je dodelila igra. Kar je bolj moteče, je nenormalno nihanje v tempu – enkrat boste kot Rambo s priveski zleteli skozi precej veliko stopnjo, streljali levo, desno, gor in dol, le redko polnili orožje in nasploh razmišljali manj kot povprečen domači škorec ter še vseeno zmagoslavno opravili nalogo. Že v naslednjem trenutku bo igra povsem nepričakovano zamenjala obraz in vas prisilila v večkratno poskušanje premagovanja enih in istih sovražnikov, pri čemer boste morali pokazati neprimerno več taktičnega skrivanja in zmožnost brzdanja pretiranega pritiskanja sprožilca. Tudi razporeditev dobrot skozi igro ni najbolje zastavljena – že v prvih minutah vas bo *El Matador* obdarila z nenavadno veliko kosi orožja, po nekaj urah igranja pa boste spoznali že praktično vse in le malo novosti bo ostalo za drugo polovico kampanje, ki se tako nevarno približa območju razvlečenosti.

Žalostno očitno je, da bi igra nujno potrebovala nekaj več uric v oddelku za nadzor kakovosti. Vse od začetka je težavna – strelivo je redka dobrina, dolgi časi ponovnega polnjenja vse prepogosto smrtonosni, že omenjena bebava zavezniška umetna inteligenca vas bo znala iz skrivališča poriniti naravnost pred muho bližnjih mafijcev, ker si bo pač zamislila, da bi na vašem mestu rada stala ona, nasprotniki pa so bogovi. Leseni. Da streljate nanje jih pač ne moti nujno. Ne gre niti brez pravih tehničnih hroščev. Zgodilo se je, da smo morali določeno nalogo zapustiti in jo začeti znova, saj se pomemben dogodek ni sprožil, kot je bilo predvideno. Spet drugič smo enostavno "padli iz stopnje", ker smo se odločili za malce bolj temeljito svobodno raziskovanje okolice.

Naštete slabosti so več kot dovolj močan argument, da *El Matador* ne poseže po višji oceni. Kar je škoda, saj bi nekoliko podrobnejša dodelava lahko ustvarila klasično predstavnico zvrsti. **PCF**

## Umazan barabin

Nekdo si mora oprati usta z milom...

**Vse od uvodne sekvence, ki ne skopari z grobostjo, je jasno, da je *El Matador* pravcati moralni umazanec. Zanimivo je, da imate na voljo običajno izključitev krvi in ostalih mesarskih elementov, ne morete pa storiti nič proti, khm, zabeljenemu jeziku. Svoboda govora v igrah očitno pripada tudi nevzgojenim barabam.**

**Min** 1,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
**Opt** 3GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
**Večigralstvo** Ga ni

**64%** **PCF pravi...** "Morda gre za brezobzirno posnemanje, a to je vseeno dostojna strelska igra."

NE HODI!

# Wik and the Fable of Souls

## Jezikava ploščadna akcija

**Založnik** Reflexive.com **Na spletu** www.wikgame.com

**Če povemo na kratko:** to je ena najbolj mikavnih in zasvojljivih neodvisnih iger vseh časov. *Wik* je razvila ekipa Reflexive.com, gre pa za ploščadno igro reševanja ugank, ki se v osnovi ne razlikuje od sorodnic, a ima samo igranje en kaveljc – glavni lik namreč ne more hoditi. Namesto tega lahko mladi Wik samo skače in se guga z jezikom, medtem ko zadovoljno grabi zlobne ogrce v vsaki stopnji in jih meče večjim pošastim. Za omejeno gibanje igra kompenzira s tekočim nadzorom in otroško privlačnim Wikovim pravljičnim svetom, ki se igralcu prisrčno poetično predstavi. *Wik* je slasten zalogaj, saj je poln enoigralskih dobrot, način Challenge pa je še posebej zasvojljiv. Če si ga ne boste priskrbeli vi, si bomo še mi kupili en izvod. Brez dvoma bomo preigrali tudi tega.

**Wikove jezične akrobacije so glavni način premikanja.**

**Min** 700MHz, 128MB RAM, 64MB 3D kartica

**Opt** 1GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

**Večigralstvo** Ne podpira

**80%** **PCF pravi...** "Divja ploščadna igra s smislom za humor."

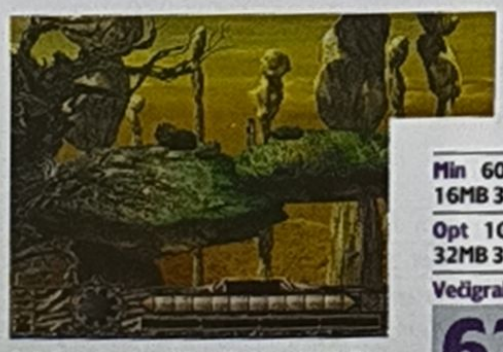
PONUJENA VLOGA

# Anito: Defend a Land Enraged

## Hribi so jezni...

**Založnik** Anino Entertainment **Na spletu** www.aninoentertainment.com

**Naj vas nenavadno** ime ne odvrne od igranja, saj je *Anito* čisto standardna, a sploh ne slaba igra igranja vlog. Prisotni so vsi klasični elementi: čarovnije, pustolovščine v slogu "samo ti lahko rešiš svet" in zlobni demoni, a z nekaj dodatnih izboljšav. Prva je precej nenavadna za igro z izometričnim pogledom – igra se namreč s tipkovnico. Merjenje na sovražnike je na ta način sicer malce kompliciranо, a daje zato tak način krmiljenja občutek svobode. Grafika se tudi giblje nekje med "precej impresivno za neodvisno igro" in "grdo kot sam hudič". Če potegnemo črto pod vse, kar igra ponuja, lahko rečemo, da je *Anito* čisto standardno in zabavno pobijanje sovragov z ravno dovolj sposobnostmi in uroki, da se lahko kosa z velikimi, a vseeno nima ničesar, po čemer bi zares izstopalo.



**S tipkovnico je navigacija enostavnejša kot v drugih sorodnih igrah.**

**Min** 600MHz, 128MB RAM, 16MB 3D kartica

**Opt** 1GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

**Večigralstvo** Ne podpira

**62%** **PCF pravi...** "Točno tisto, kar pričakujemo od izometričnega igranja vlog."

# Mimogrede IZŠLE SO TUDI TE IGRE

## Dinohunters

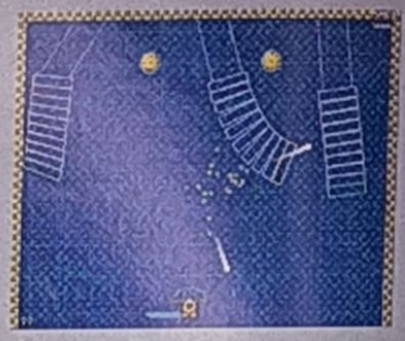
**Založnik** Kuma Reality Games
**Na spletu** www.thedinohunters.com

Epizodno igranje je najnovejša moda, s katero se je okužilo tudi nekaj manjših razvijalskih skupin. *Dinohunters* je nov komplet pustolovščin v nadaljevanjih, ki so razvite s pogonom Source. Vsaka epizoda govori o televizijski ekipi, ki frči naokoli v kombiju, s katerim lahko potujejo po času. Igra je večinoma butasta in otročja, a je vseeno vredna ogleda, saj zelo nazorno prikazuje, kako lahko korporativno sponzorstvo uniči že tako povprečno igro.

**Min** 2,4GHz, 512MB RAM, DX 9 3D kartico

**Opt** Širokopasovna povezava, 3,0GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartico

**40%** **PCF pravi...** "Kot nohti T-Rexa – smrdi po mrhovini."



## Break Quest

**Založnik** Nurium Games
**Na spletu** www.nurium.com

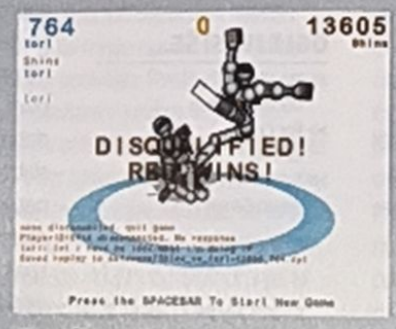
Kloni *Breakouta* so običajno prvi izdelki skoraj vsakega amaterskega razvijalca, zato je seveda le malo takih, ki so kaj vredni. S kar nekaj odličnimi stopnjami in dodatki pa *Break Quest* uspeva obdržati pozornost igralca znatno dlje od večine podobnih iger, fizika pa je samo še sladek dodatek. Ker ni vse zlato, kar se sveti, pa moramo povedati, da igra občasno deluje ceneno in osladno, saj se vse prepogosto zateka k utripajočim lučem in škripajočim himnam, ki spremljajo nedodelano zgodbo.

**Min** 700MHz, 64MB RAM

**Opt** 1,0GHz, 128MB RAM

**Večigralstvo** Ne podpira

**68%** **PCF pravi...** "Nekaj pomanjkljivosti potunka precej dober klon."




## Toribash

**Založnik** Team Toribash
**Na spletu** www.toribash.com

*Toribash* je najboljša pretepaška igra vseh časov. Resno. Je namreč (prosimo, sedite za tole šokantno vest) *potezna* pretepaška igra. Zamislite si lutke, ki se pretepajo v animaciji s kupom premorov. Sklepe lika lahko upognete ali iztegnete v času, ki vam je na razpolago za potezo. Ko čas preteče, se vaš udarec izvrši. Uživajte v pokolu – zagotavljamo vam, da boljšega ne boste našli nikjer. Kot se boste lahko sami prepričali, odtrganih udov v igri ne manjka.

**Min** 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

**Opt** Močne mišice na nogah

**Večigralstvo** Internet 10+ igralcev

**90%** **PCF pravi...** "Kako pogosto igra spremeni celo zvrst? Snemite jo. Zdaj!"

## Goliath

**Založnik** Level 11 Games
**Na spletu** www.goliathgame.com

Z masivnimi 3D pokrajinami, goro akcije in ciljno naravnanim igranjem je *Goliath* korak pred konkurenco. V bistvu je edina pomanjkljivost igre v tem, da enoigralski del nima ravno najboljše zgodbe, saj boste preprosto vrženi v svet. Kooperativni način pa se še kako odkupi za enoigralski način, saj morajo igralci skupaj napadati in popravljati ruševine, da bi lahko na koncu uničili mega-tank, imenovan Goliath. Uničevanje na kolesih še nikoli ni bilo tako zabavno.

**Min** 1,5GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica

**Opt** 1,8GHz, 512MB RAM,256MB 3D kartica

**Večigralstvo** Kooperativno prek interneta ali LAN-a

**91%** **PCF pravi...** "Ena najboljših brezplačnih kooperativnih iger."

# Naprej v preteklost

## IGRE, KI SMO JIH LJUBILI

## Battlezone II

### Mešanica RTS/FPS, ki je bila leta pred svojim časom...

**Ta odlična** mešanica dveh zvrsti se danes igra še bolje kot kadarkoli. Celo videtl je dobro. Zadnja raziskovanja Kuiperjevega pasu so Plutonu vzela čin planeta in ga klasificirala niže na lestvici nebesnih teles, a v Pandemicovi alternativni veji zgodovine iz 90. let je imel ta, zdaj že nekoč najbolj oddaljeni planet v osončju, na svojih ramenih še precej bolj grozovite skrbi. Scioni so pričeli z napadom, selijo se od planeta do planeta, vaša naloga pa je, da kajpada poskrbite, da ne bodo prišli prav daleč.

*Battlezone* se je dodobra poigral s kombinacijo prvoosebnega streljanja, vožnje in letenja, ni pa se tam tudi ustavil. V jedru *BZII* so še upravljanje z viri, gradnja in bojevito ogrodje vsake poštene realno-časovne strategije. S to razliko pač, da se tukaj okoli vozite in streljate nepridiprave sami in ne le opazujete dogajanja iz običajne polbožje perspektive.

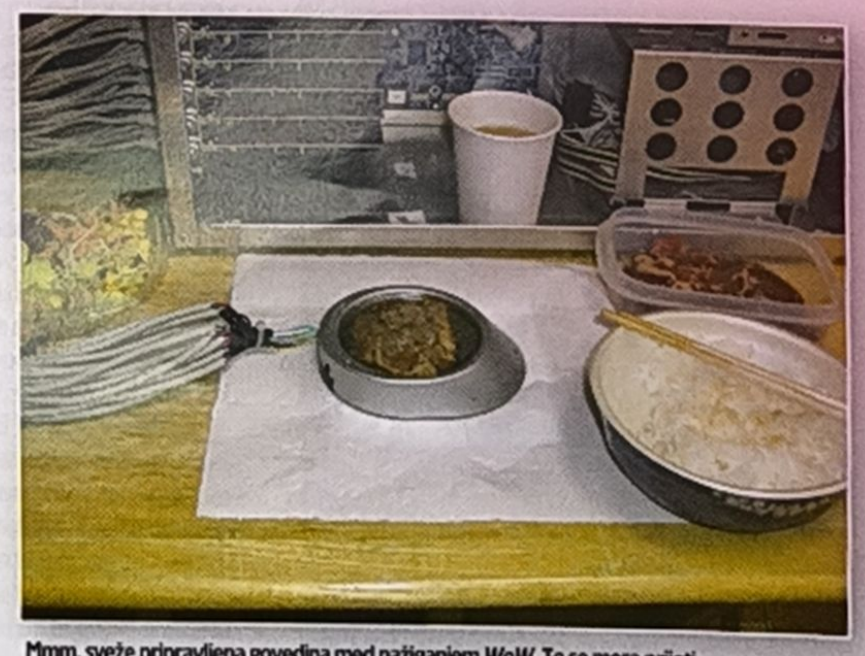
Poleg dovršene oblike se *BZII* ponaša tudi z dobro štorijo v puščavniški kampanji: dva moralna pristopa in dva možna konca, kar pa je pomenilo, da sta se pred igralci naenkrat znašli kar dve različni igri. Prva je precej kratka, druga daljša, nedvomno pa je šlo za drzno potezo razvijalcev, ki jim dandanes le redkokdaj uide izpod tipkovnic podobna izvirnost, kljub temu, da od izida še ni preteklo veliko časa.

## USB žar

### Lačni? Ali zaradi klanja po temnicah ne morete zapustiti računalnika? Potrebujete to...

**Nekateri bi** znali zatežiti okoli tega, kako so moderne osnovne plošče prepolne značilnosti, ki jih sleherni uporabnik PC-ja potrebuje (da ne omenjamo vseh tistih posebnih vhodov USB, ki so vgrajeni še v tipkovnice, monitorje in domala v vse, kar imamo po mizah) in da še ene naprave USB, pravzaprav kartice USB PCI pač nihče ne potrebuje. So pa japonski modeli po drugi strani ugotovili, da bi jih človek utegnil potrebovati kar šest. Vsaka izmed njih nudi podporo petim priključkom USB, moč, ki pa jo takšna naprava proizvede, pa zadostuje, da lahko enega izmed tistih grelcev čajnih skodelic pregreje na temperaturo, potrebno za to, da bi se lahko skuhala govedina. Kdo bi tega ne počel medtem, ko igra? No, grelna površina ni tako velika, da bi lahko z njeno pomočjo nahranili štiričlansko družino, a mi že poznamo vsaj enega *"WoW* geeka" preveč, ki si bo zadevo ogledal na strani **xe.bz/aho/24** in si jo nemara tudi omislil.

Vidite? No, tole je zeleno zelen sij potenciala, in nič drugega.



Mmm, sveže pripravljena govedina med naziganjem *WoW*. To se mora prijeti.

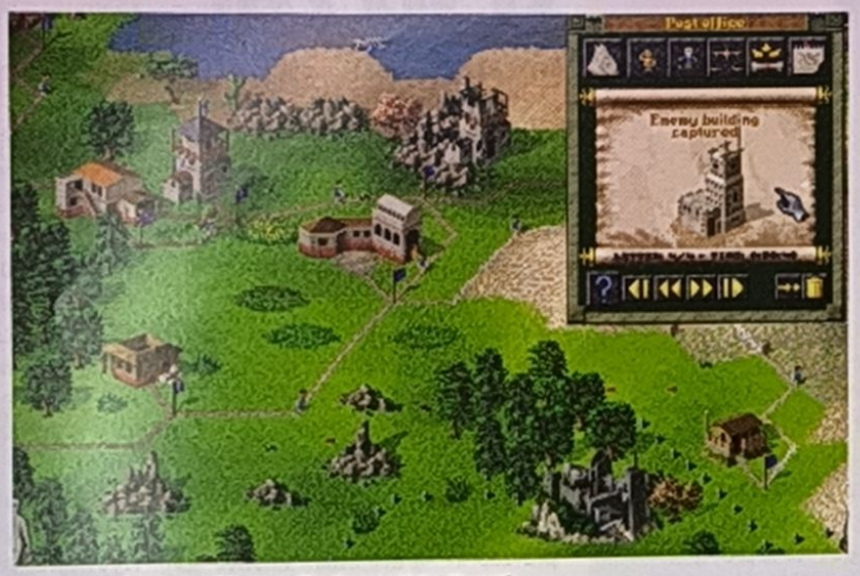
Ultra IMPEX
Ljubljanska cesta 22, Slovenska Bistrica
Slovenska Bistrica
Partizanska c. 61, tel: 818 28 60
Slovenske Konjice
Mestni trg 16, tel. 759 16 30
Ultrastore
Trgovina računalniške opreme
V novih poslovnih prostorih (Sl.Bistrica); Spar center (Impol)

# Poglednazaj

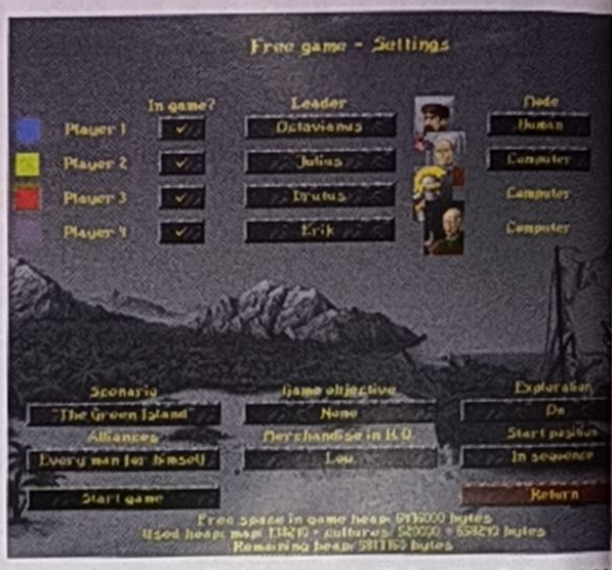
## KRITIKA STVARNIKA

**Kartoteka**
**Načrtovalec naselij**

**Osebek** Thomas Häuser
**Naziv** Vodja projekta
**Razvijalec** Blue Byte




Mreže s šesterokotniki so vodile do prepletenih poti.



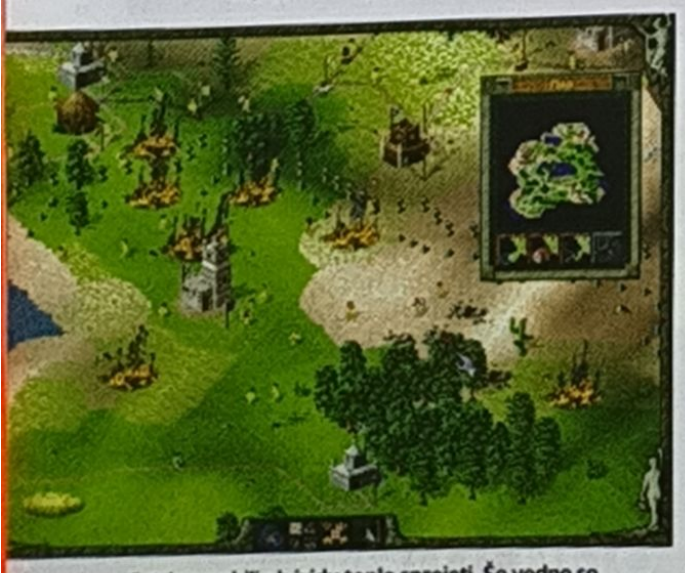

Računalnik ni bil prav krutega srca in je bil skorajda vljuden, a lahko ste pozabili na prijazno večigralstvo.

# Settlers 2

### Ogledali smo si zgodovino igre, ki nas opominja, da je nomad v nas mrtev. Želimo se ustaliti

**Vsi smo se že kdaj obnašali** kot razvijalci v domačem naslanjaču. Saj veste, to je tisto početje, ko sediš na svojem stolu, igraš najnovejšo igro in sam pri sebi modruješ: "Veste kaj, tole je kar fletno, ampak če bi bil jaz glavni pri projektu, bi naredil to in ono ter seveda tisto," nakar vstaneš, zamahneš z roko in nadaljuješ s svojim vsakodnevnim življenjem. A pred nekaj leti je bil čas, ko si lahko z malo sreče, če si bil ob pravem trenutku na pravem mestu, svojim sanjam vdahnil življenje in jih spravil na svet, da je od njih imel še kdo kaj, ne pa, da so samo po nepotrebnem morile življenje nekaj nevronom, skrite v notranjosti vaše že tako ali tako polne lobanje.

Lep primer tega je Thomas Häuser, ki je že dolgo programer po poklicu. Na vse pretege se upira strogemu predalčkanju oziroma podaja povsem svojo vizijo, ali je prvenstveno razvijalec ali programer. "Začel sem kot programer," začne z opisom svoje poti. "Precej bolj verjetno je, da se v pogovoru označim za programerja kot za razvijalca. Kljub temu obožujem igre in z njimi povezane oblikovalske probleme... a se vseeno ne bi prostovoljno predstavil kot razvijalec iger."



*Settlers* so bili ob izidu toplo sprejeti. Še vedno so.

Häuser je delal pri Blue Byte ravno okoli časa, ko je bila izdana prva igra serije *Settlers*. Šlo je za izvirno ekonomsko realnočasovno strateško igro, ki je namesto akcije in hitrega tempa, kot ju je ponujal Westwoodov model, izbrala mirno, a dobro premišljeno gradnjo naselbine. "Ravno sem zaključeval nek projekt – nisem povsem prepričan, katerega – ko se je bližal izid *Settlers 1*," pobrska po spominu Häuser. "In imel sem dovolj časa, da sem prispeval nekaj vrstic za razdelek vprašanja in odgovori. Med preigravanjem *Settlers 1* sem napisal seznam nekaterih izboljšav, ki sem jih sam želel videti v izdelku." A zanje je bilo še prezgodaj. Ali prepozno, kakor pač pogledate. "Za vključitev sprememb ni bilo več dovolj časa, a o predlogih sem se vseeno šel pogovorit k šefu Blue Byte in ta mi je rekel... naj jih samo uresničim," z zadovoljstvom pove Häuser. "Tako smo začeli z razvojem *Settlers 2*. Sam sem ustvaril vso osnovno idejno gradivo. Prav tako je bilo moje delo večji del programiranja. Na sploh je na igri delala izjemno majhna ekipa – vsega skupaj le štirje ljudje. In to je v grobem silno preprosta zgodba o nastanku igre *Settlers 2*."

> **"Poleg odpravljanja hroščev so se trudili zlasti s pospeševanjem tempa"**

### TEŽKA GRADBENA DELA

In kaj točno je bilo na tem seznamu, ki je rodil igro? "Zdaj se sploh ne spomnim več, kaj je bilo," se kar malce v zadregi nasmehne Häuser. "Ko delaš take stvari, niti slučajno ne pomisliš, da te bo nekdo čez 10 let vprašal kaj podobnega, tako da sem listek enostavno vrgel proč. Mislim da je bilo veliko pripomb o vmesniku. Ta je bil pri izvirni igri *Settlers* nekoliko zapleten. Nekaj o povratnih informacijah. Ne morem z gotovostjo govoriti o vseh podrobnostih."

Pogoji, v katerih je nastajala igra, so se precej bolj vsidrali v Häuserjev spomin. "Pred desetletjem so bile razvijalske ekipe manjše, časi danes so zares povsem drugačni," nam razlaga. "Pomožni pisec kode je še danes moj zelo dober prijatelj, čeprav sedaj že nekaj let ne delava več skupaj. Še vedno se mi zdi, da sva v tistem času skupnega dela na igri stkala zelo močno vez. Nasploh je bilo vzdušje zelo domačno, vsi smo si bili domači, in hkrati je bilo precej naporno. Seveda pa sem bil deset let mlajši. Če je bilo potrebno, smo delali tudi 20 ur na dan in česa takega danes ne počnem več." Še posebno natančno se spomni zadnjih nekaj dni na projektu in vse skupaj nam zaupa v samosvojem, vznesenem in hkrati kar malce otožnem tonu. "Bil sem silno zadovoljen," počasi začne Häuser, ko išče angleške besede, s katerimi bi izrazil svoje zapletene občutke. "Toda na *Settlers 2* smo delali tako trdo, da nam je bilo že vsem težko zdržati tempo. Spomnim se, da sem zadnjih pet dni pred oddajo tako imenovanega zlatega ploščka s končno različico spal vsega štiri ure ali nekaj takega. Še danes imam pred očmi ure po tistem, ko smo

***Settlers 2006*: grafika je doživela drugo pomlad, a jedro izvirne izkušnje *Settlers* ostaja nespremenjeno.**

disk vendarle odposlali. Šel sem v garažo, vzel motor in se šel po petih dneh praktično brez spanca vozit naokoli, ker sem bil tako – kako se že temu reče – vznemirjen? Prevzet, da je res narejeno?" Da so igro na koncu kupci tako vzljubili, kot so jo, je bilo za zaslužne zelo prijetno presenečenje. "Ko razvijaš igro, imaš o njej lahko dober občutek, a to ti še ne pove, kako jo bodo sprejeli opisovalci in igralci," predoči Häuser. "Ko se je izkazalo, da bo igra uspešnica, smo bili presrečni." A celo takrat so še bili elementi, ki niso delovali, kot so si stvarniki želeli. "Recimo sistem pomoči," se skoraj sramežljivo zahihita. "Pravzaprav ga sploh ni bilo. Igralec je moral kar garati, da je sploh dojel igro in zapopadel nekatere naprednejše elemente. Gotovo bi bili novinci hvaležni za kakšno vgrajeno pomoč." Potem je tu pogosto obrekovan sistem transporta z ladjo. "Celo po popravkih zadeva ni delovala, kot smo si zamislili," odkimava Häuser. "Spomnim se, da ladje enostavno niso hotele prepeljati nekaterih stvari na otoke... takrat težave nikakor nismo mogli odpraviti. Krivda za to so bila tudi stara razvijalska orodja, ki so bila precej bolj zapletena za uporabo in niso dovoljevala razhroščevanja kot ga poznamo danes. In tako sistem ni deloval, kot smo želeli da deluje."

**"Pred desetletjem so bile ekipe veliko manjše - danes je vse povsem drugače"**

### ZAHTEVNO LJUDSTVO

Misija nemogoče takrat, a nič več danes. Häuser je sodeloval pri zanimivem projektu Blue Byte – popolni prenovi *Settlers 2* (berite opis v tej številki) za sodobno občinstvo. "Nekaj takega sem imel v mislih kar lep čas," nam pove, ko ga pobaramo o igri. "Celo po vsem tem času so se redno pojavljale izjave na internetu v stilu 'Settlers V je sicer zelo dobra igra, a *Settlers 2* je še vedno številka ena.' Tudi sami smo si znova ogledali *Settlers 2* in kar naenkrat zapadli v nekajurno igranje. Iz škatel smo jo izbrskali po osmih, devetih letih, pa nas je takoj spet zasvojila... in to je bil dovolj dober povod. Razmišljali smo, kaj lahko naredimo. Kako lahko to igro prestavimo v 2006?"

Odločeno je bilo, da bodo raje izvedli posodobitev kot predelavo. "Glavna debata po tem, ko smo sklenili da pomladimo igro, je bila, kako se izogniti prevelikim spremembam v elementih, ki so jih igralci vzljubili. Če spregovorite z oboževalci *Settlers 2*, boste videli, da imajo zelo različne ideje za izboljšave. To vodi do precejšnjih problemov. Igri lahko hitro dodaš veliko novih vidikov, a s tem tvegaš, da boš zasenčil prvotne temelje – tiste iste temlje, zaradi katerih so ljudje igro sploh vzljubili. Na primer, če dovoliš neposreden nadzor nad vojsko ali omogočiš bolj natančen nadzor nad tem, kaj se prevaža kam, ali pa posameznemu drvarju ukažeš, naj poseka določeno drevo, ker je v napoto... popolnoma spremeniš igro... Odločili smo se, da se ne bomo dotikali nobenega izmed podobnih mehanizmov. To ni bilo lahko sporočiti ljudem."

Poleg odpravljanja hroščev so se trudili zlasti okoli pospeševanja dogajanja v igri. Preučevanje skoraj desetletje oddaljene *Settlers 2* je razkrilo tudi nekaj že skorajda pozabljenih vidikov igre. "Bil sem osupel, koliko časa so morali ljudje porabiti ob igranju igre. Da si preigral zemljevid v *Settlers 2*, je moralo trajati ure," se zasmeji Häuser. "To je res nekaj posebnega. In tudi v novih *Settlers 2* so stopnje, ki bodo trajale med šestimi in devetimi urami, a to je OK. Še vedno je prijetno tako dolgo uživati v igri, a morali smo jo nekoliko pospešiti. Hkrati smo pazili, da ne bi ustvarili tempa, ki bi vas preveč silil v hitro ukrepanje." Največja ironija *Settlers 2* je, da je igra, ki je tako sproščujoča za igranje, zakrivila toliko stresa pri svojih razvijalcih med procesom nastajanja. **PCF**

## Predelava, posodobitev?

### Da bi naseljenci zopet stopili v korak s časom...

**Ideja o popolni predelavi/posodobitvi stare uspešne igre za novo občinstvo, nikakor ni sveža domislica. Ena izmed zadnjih dobro sprejetih "povratnic" je na primer predelava legendarne uspešnice *Flashpoint* (razvijalec: Bohemia), poimenovane *Armed Assault*.**

**So pa zanimiva spoznanja ob tovrstnih podvigih. Medtem ko je osnovna mehanika iz *Settlers 2* nespremenjena, je nekaj nujnih prilagoditev za sodobni igričarski okus. "Ko smo začeli igrati *Settlers 2*, smo bili osupli nad tem, kako počasno je vse skupaj," pove Häuser. "Bila je resnično počasna igra. Tega nismo mogli poslati na sodobno igričarsko tržišče, zato smo jo nekoliko pospešili."**

## Dnevnik razvijalca

### Alistair Halsby o večigralstvu, nehvaležnih zakonih fizike, goljufanju in še čem

**Ali ne bi bilo** krasno, če bi lahko vsakdo izmed nas igral igre s komerkoli s celega sveta? Ali ne bi bilo res nekaj posebnega, če bi se igre obnašale povsem enako kot v enoigralskih kampanjah, tudi ko bi v njih uživali prek spleta? Na žalost zakoni fizike neusmiljeno teptajo po upih, da bi te želje v bližnji prihodnosti lahko končno postale realnost.

Ena izmed večjih ovir pri doseganju stanja opisane igričarske nirvane je tista nenehno zmuzljiva nadležna svetlobna hitrost. Veliko iger se poslužuje hitrega, bliskovitega, "skakajočega" igranja – pri tem morajo igralci za zmago nad nasprotniki v obstrelje-vanju in podobnih obračunih precej pogosto upora-bljati reflekse. Pri večigralskih igrah moramo vzeti v ozir dejstvo, da zakoni fizike in biologije ne dodelijo vsem tako počasnih reakcij, kot jih premore pijan jež – kar je precej zoprno.

Približno 0,06 sekunde traja, da računalnik, postavljen v Sloveniji, pošlje podatke do svojega kolega v ZDA. Ali ne bilo krasno, če bi mi vsi imeli 6ms pinge? Na žalost takega standardiziranega človeškega odzivnega časa ne preprečuje le teh-nologija (statika na liniji), temveč so med nami tudi taki, ki si ga želijo navidezno izboljšati po nepošt-enih poteh, zato imamo pravo vojno proti goljufom – v popolnem svetu brez prevarantov bi lahko pre-polovili zakasnitve slehernega sodelujočega in tako drastično izboljšali odzivne čase vseh iger, ki se igrajo prek interneta.

Na žalost ne moremo zaupati informacijam, ki jih dobivamo od naprav posameznih igralcev – večina igralcev sicer ne bi nikoli goljufala, a bi že eno gnilo jabolko lahko pokvarilo zabavo vsem, ki bi igrali. To pomeni, da moramo podvojiti čas komunikacije med strežniki in posameznimi napra-vami, saj bi sicer goljufanje postalo bolj razširjeno. Karkoli igralec naredi med igranjem, mora potovati prek strežnika, ki je tam zato, da preverja, če kdo goljufa. To se trenutno odraža v minimalnih pingih okoli 0,2s ali, na žalost, še višjih. Večigralstvo je tu, da ostane, toda zdi se mi, da se bodo še čez nekaj desetletij – če se ne najde nekdo, ki bo izumil način za prenos ogromne količine podatkov v tre-nutku – večigralski razvijalci spopadali s podobnimi težavami, kot se mi sedaj. Bitki proti zakonom fizike (in goljufanju) še ni videti konca. Dokler se ne prikaže naš "mesija" bomo očitno primorani živeti z zakasnitvami in jih sprejeti kot del večigral-skega udejstvovanja. **PCF**

Alistair Halsby je glavni razvijalec pri *Dark Messiah of Might and Magic*, **www.darkmessiah.com**

# Popolnivodič

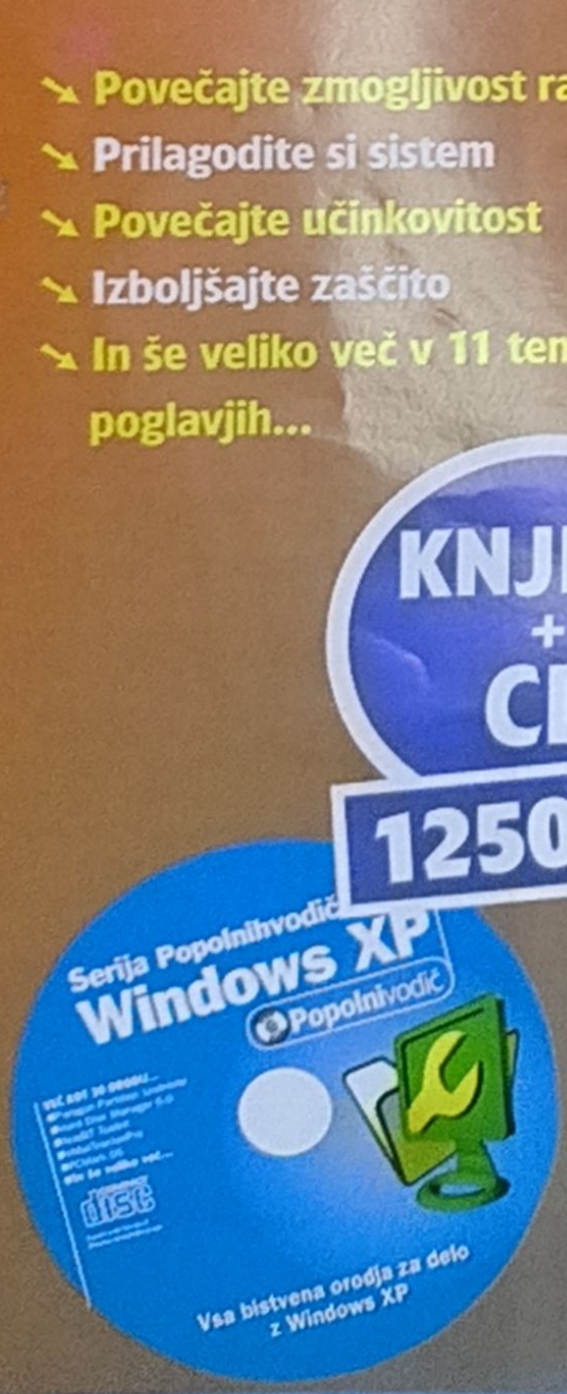
8. številka v prodaji pri vašem prodajalcu časopisov

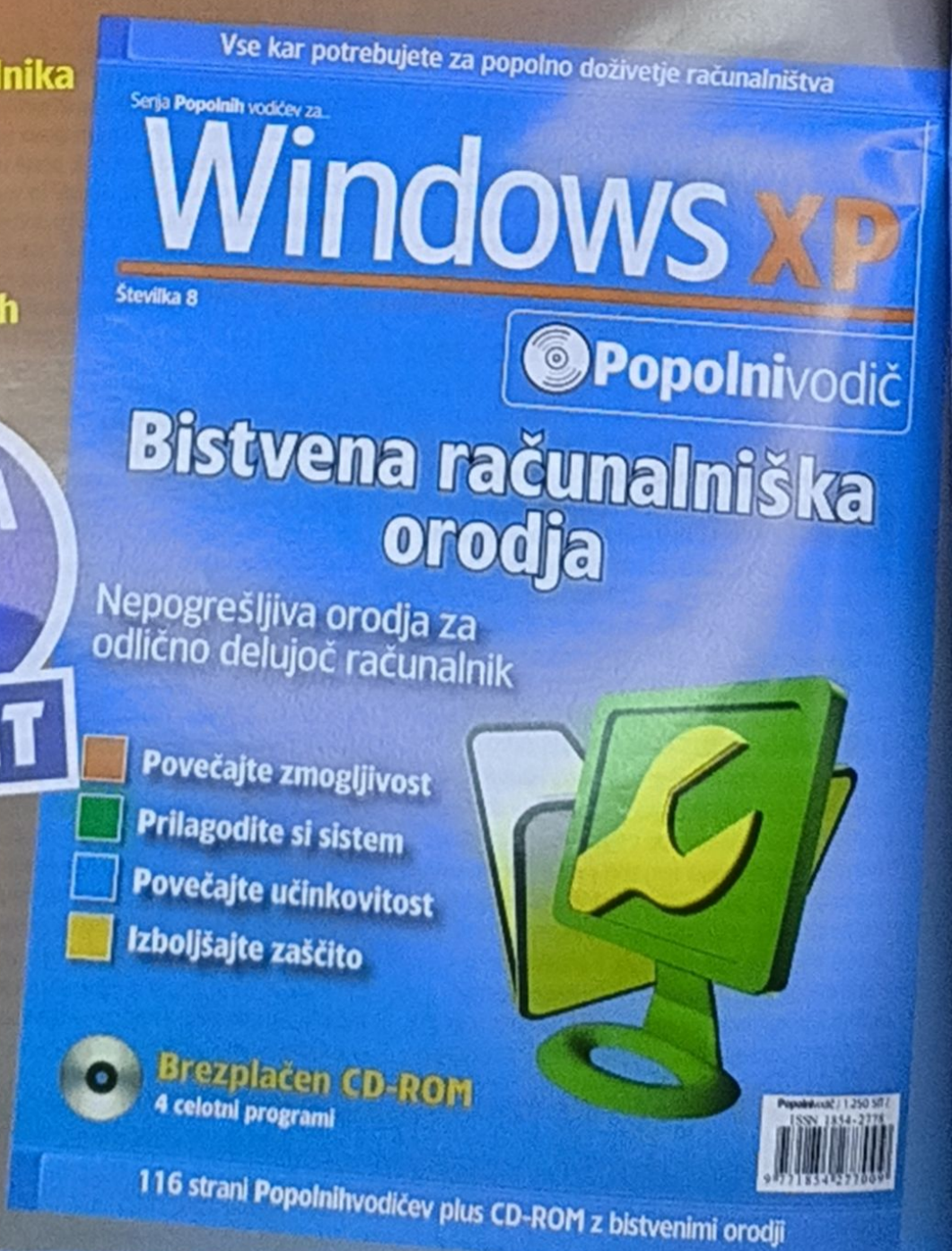
# Bistvena računalniška orodja

➪ 116 strani vodičev po nepogrešjivih orodjih za Windows XP

- Povečajte zmogljivost računalnika
- Prilagodite si sistem
- Povečajte učinkovitost
- Izboljšajte zaščito
- In še veliko več v 11 tematskih poglavjih...

KNJIGA + CD 1250 SIT




**4 celotni programi in preko 30 bistvenih brezplačnih orodij za delo z računalnikom**

# VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

## v tej številki


str. 96 Ustvarite igro z Revolution Studio

str. 99 Spedenajte si miško

str. 100 Predelajte Oblivion po svojih željah

str. 102 Mešajte glasbo kot pravi DJ

str. 103 Izdelajte interaktivno knjigo z NeoBook

str. 104 Vrhunci razvoja: hibridni trdi diski

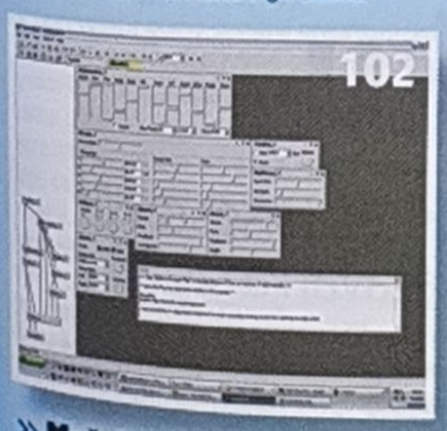
str. 106 Tehnična pomoč za izgubljene

### » Ustvarite svojo igro

Že res, da vam morda programiranje ne diši, ampak z *Revolution Studio* se bo marsikaka umazana podrobnost uredila kar sama od sebe. Če ne verjamete, poskusite skupaj z nami ustvariti igro Sudoku.

### » Predelajte Oblivion

Prejšnji mesec ste z našo pomočjo v igri *Oblivion* postavili celoten otok. Ta mesec bomo bolj malenkostni, saj bomo postavili hišo, v kateri straši, in dodali nekaj uporabne opreme. No, v bistvu niti ne bomo malenkostni...




### » Mešajte glasbo kot DJ

Ste bili vedno mnenja, da je edina naloga vsakega DJ-ja, da zamenja CD, ko se ta odvrti do konca? Z orodjem profesionalnih DJ-jev, *AudioMulch*, boste upognili, da se za vsem skupaj skriva še kaj več.

### » Vrhunci razvoja

Ste vedeli, da so trdi diski v zdajšnji obliki z nami že okoli 50 let? Zadnji čas je torej, da jih zamenja kakšna nova tehnologija. Podajte se z nami v ne tako daljno prihodnost, da vam predstavimo hibridne diske.

# Delavnica

## Pobliže si oglejmo uporaben programski paket Revolution Studio

**Revolution 2.7.3 lahko zaganjate s pametnih pogonov U3 in ne bo zasedel preveč prostora ob datotekah, programih, nastavitvah ali dokumentih, ki ste jih tja že shranili. Seveda pa se lahko odločite tudi za klasično namestitev na PC. Aplikacije, ustvarjene z Revolution Studio in Enterprise, ustrezajo varnostnemu modelu U3, komunicirajo z zagonskim sistemom U3 in uspešno rešujejo neprijetne situacije, kot je varno zapiranje aplikacije, ko je pogon brez opozorila odstranjen. Dovolj bo da shranite obstoječi projekt in izberete možnost U3.**

### GRAFIČNA ARHITEKTURA

**Vse objekte, ki jih lahko definirate, kot so denimo standardni elementi vmesnika sistema (okna, gumbi, vnosna polja...) in tudi multimedijski elementi (filmi v formatu QuickTime...), je mogoče izrisati na različne načine z uporabo zlivanja, nastavitev prosojnosti in prehodov.**

### PREJŠNJE STANJE

**Programski paket se lahko pohvali z včasih zelo uporabno lastnostjo - če namestite novo različico in se zaradi tega ali onega razloga želite vrniti na prejšnjo, lahko nadgradnjo kadarkoli prekličete.**

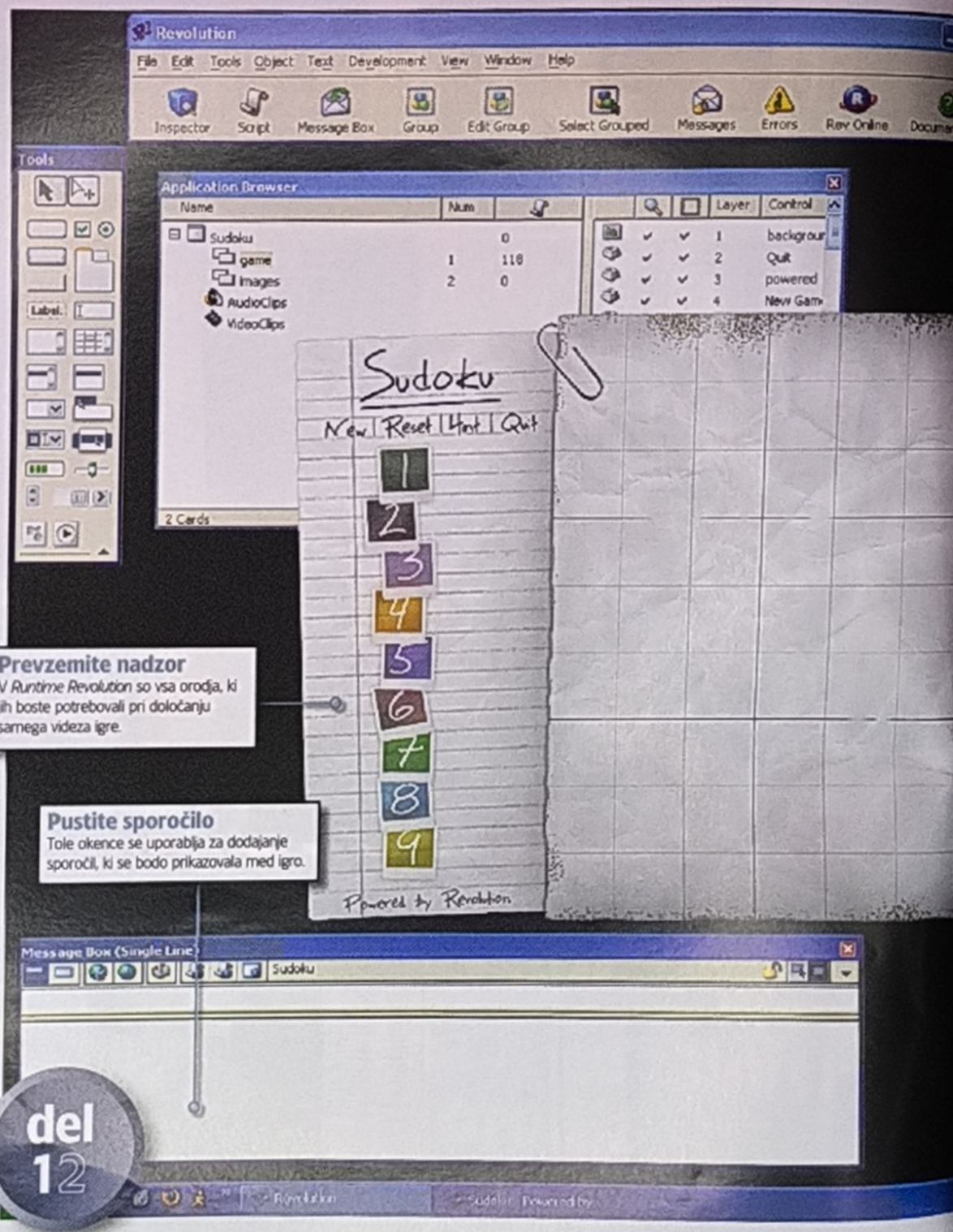
### ZDRUŽLJIVOST

**Revolution 2.7.3 je edino orodje svoje vrste, ki omogoča prevajanje aplikacij za platformo Mac Intel, hkrati pa še za vse operacijske sisteme Windows do Win95, in še Mac OS X, Linux in različne različice sistemov Unix.**

### TO JE REVOLUCIJA

**Podjetje Runtime Revolution je pred kratkim razširilo svojo spletno podporo skupnosti, s čimer želi pomagati uporabnikom razvijati najboljše mogoče projekte v najkrajšem času. Spletna stran revdeveloper.com vključuje Revolution Wiki, vedno obširnejše skladišče znanja razvijalcev, in spletne dnevnike z odgovori na vprašanja uporabnikov s strani Kevina Millerja in Marka Waddinghama (oba sta na vodilnih položajih pri Runtime Revolution). Našli boste tudi vedno sveže novice in aktivne forume.**

**Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum




del 12

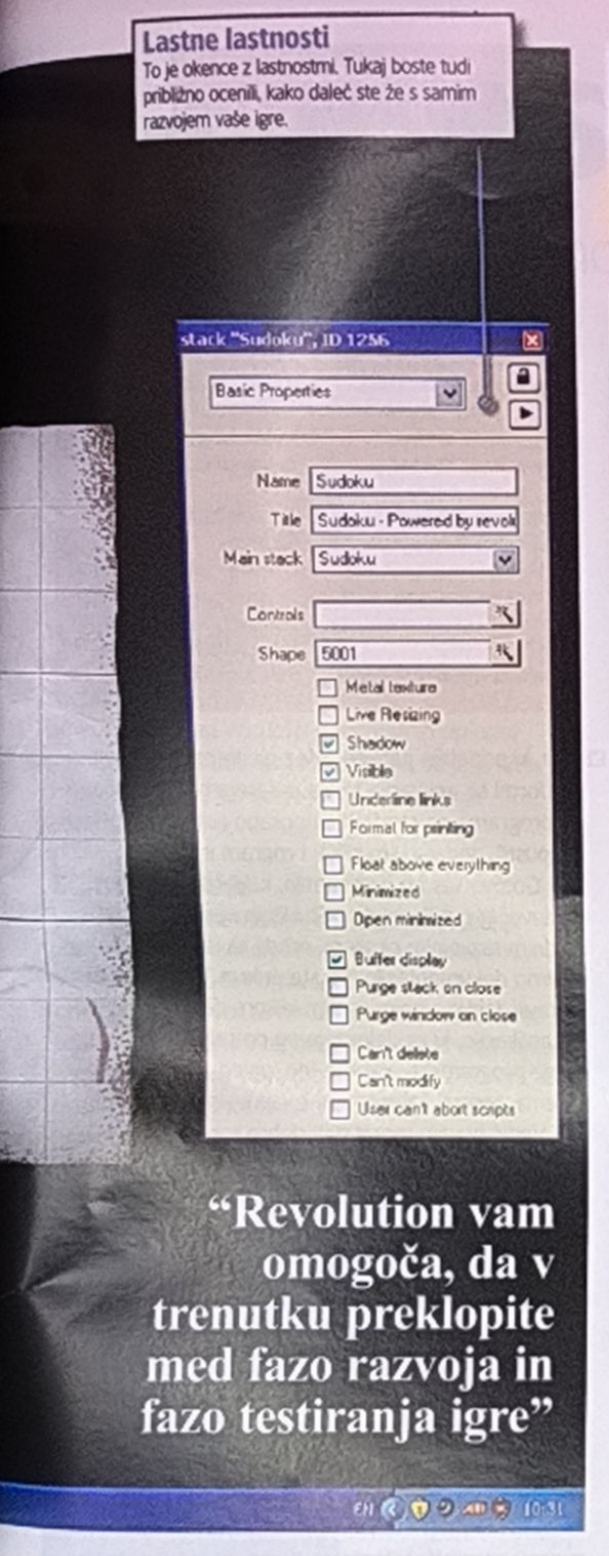
# Ustvarite svojo igro Sudoku

## Uporabili smo paket *Revolution*, da bi sestavili lastno igro popularnega premetavanja številk

**Revolution Studio** (najdete) ga na priloženem disku) vam daje v roke vsa orodja, ki jih potrebujete za ustvarjanje lastnih iger: preprosto in intuitivno okolje za razvijalce – vsebuje vse grafične elemente uporabniškega vmesnika in programski jezik imenovan Revolution, ki ga ni težko razumeti. Ena izmed najpomembnejših lastnosti paketa *Revolution* je, da lahko na enem mestu gradite samostojne aplikacije za vse pomembnejše operacijske sisteme, kar vam omogoča, da aplikacijo sprogramirate samo enkrat, nato pa jo zaženete v katerem koli operacijskem sistemu.

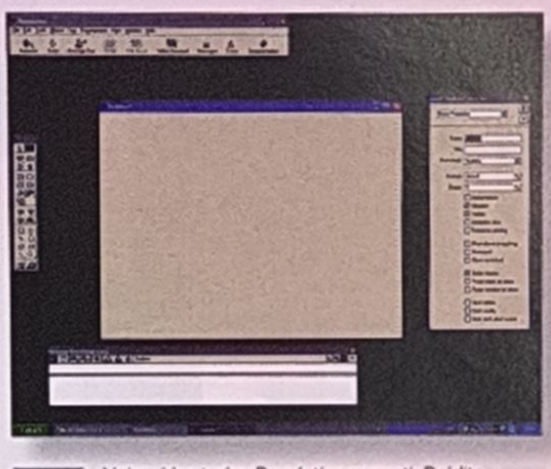
*Revolution* vam omogoča tudi, da v trenutku preklopite med fazo razvoja in fazo testiranja vaše

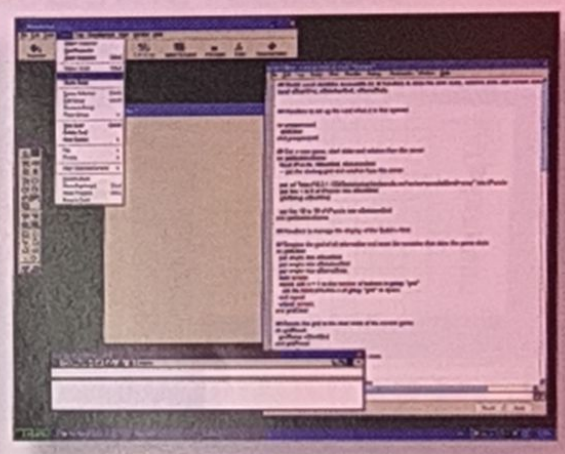
**Lastne lastnosti**
To je okence z lastnostmi. Tukaj boste tudi približno ocenili, kako daleč ste že s samim razvojem vaše igre.




# ABC programiranja

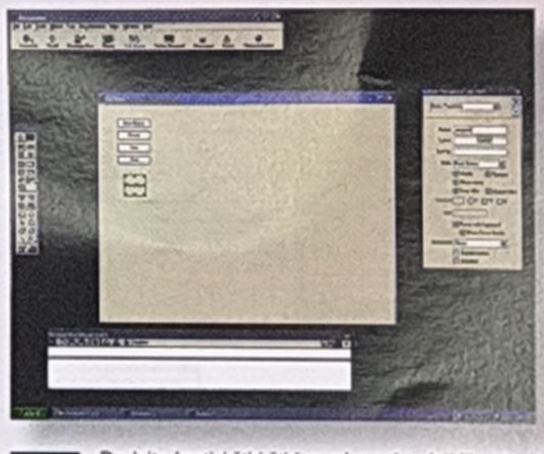
## Vaši prvi koraki v svet oblikovanja iger...

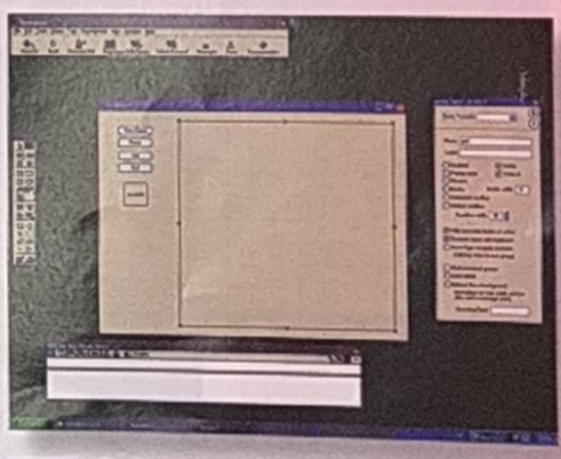




**1** Najprej bo treba *Revolution* zagnati. Pojdite v meni **File** in ustvarite **New Main Stack**. Odprite **Stack Inspector** v meniju **Object**. V okencu **Basic Properties** nastavite ime sklada (Stack), Sudoku, v okence **Size & Position** pa vnesite širino (Width) 750 in višino (Height) 550.

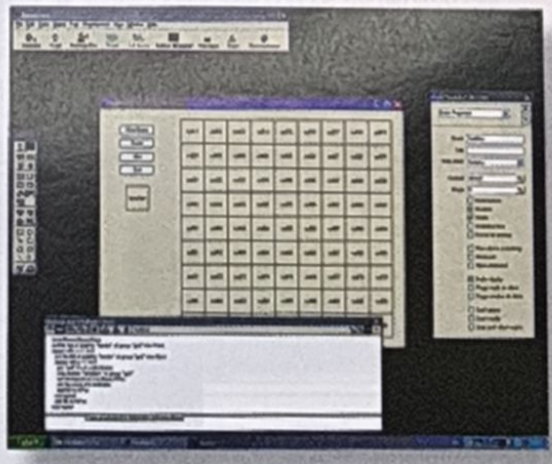
**2** Zdaj določimo programsko skripto za kartico. Sem morate dodati vse vmesnike, do katerih bodo dostopali različni objekti, postavljeni na samo kartico. Pojdite v meni **Object** in izberite **Card Script**. Sem prilepite kodo, ki jo najdete v pomožni datoteki za ta vodič 1A in kliknite **Apply**.

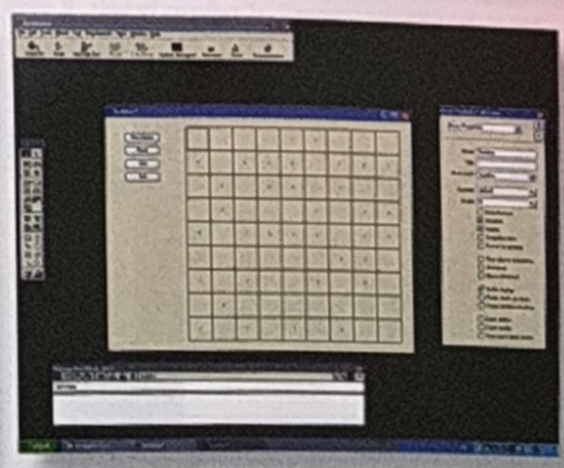




**3** Dodajte kartici štiri štiri gumbe, tako da kliknete na primeren gumb v okencu **Tools**, nato pa klinete še na kartico. Določite jim imena, skripte in položaje, kakor je opisano v datoteki 1B. Ustvarite gumb, ki ga boste uporabili kot predlogo za celice v mreži igre Sudoku. Nastavitve mu določite, kot je opisano v 1C.

**4** Dodajte kartici kvadraten grafičen element, ga poimenujte **Border**, določite mu velikost 513x513 in kliknite na gumb **Group** v **Menu Bar**. Tako boste ustvarili novo skupino, v kateri bo ta grafični element. Skupino poimenujte **Grid** in ji določite skripto, kot je opisano v datoteki 1D.





**5** Kliknite na drugi jeziček okenca **Message Box**. Tukaj lahko izvajate več vrstic dolge skripte. V zgornje okence prilepite skripto iz datoteke 1E in nato pritisnite **[Enter]**, da bi jo pognali. Na koncu lahko izbrišete gumb, ki smo ga uporabili za predlogo.

**6** To je to – preklopite na orodje **Browse** in preizkusite aplikacijo. Shranite svoj sklad, izberite platformo, za katero želite izdelati aplikacijo v meniju **File** pod **Standalone Application Settings**, v istem meniju izberite še možnost **Build as Standalone** in končali ste z napornejšim delom.

**Obrnite stran za nadaljevanje vodiča...**

igre, kar vodi do hitrega zaključka projekta, ki ga ne ovirajo številni nadležni programski hrošči.

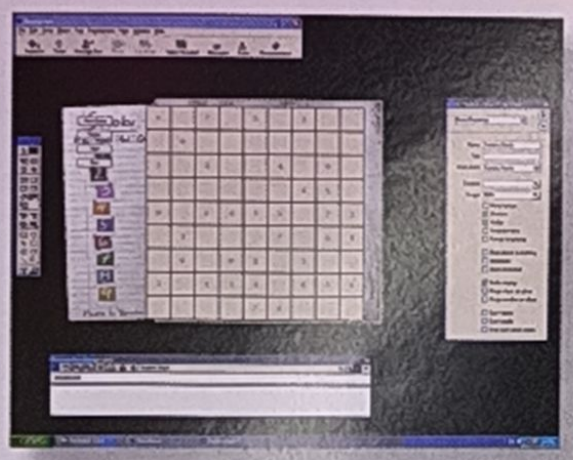
### NAJ SE IGRE PRIČNO

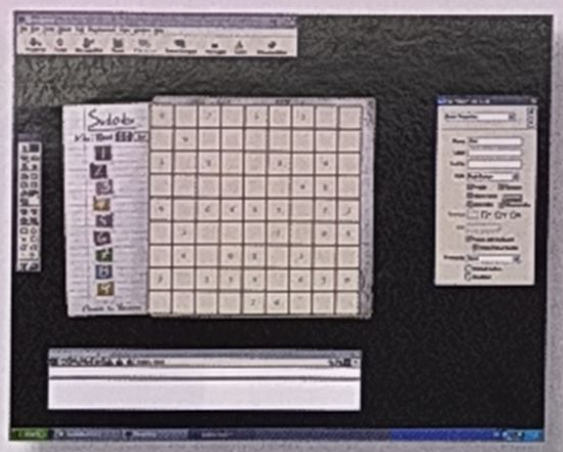
V tem vodiču bomo sestavili preprosto igro Sudoku. V prvem delu vodiča bomo ustvarili delujočo igro vsem dobro znanega premetavanja številk, ki sprejema potrebne podatke o sestavi uganke s strežnika, vam zna povedati, koliko napak ste naredili, če potrebujete pomoč, in na koncu prepozna in objavi, da je uganka Sudoku rešena. Ker uganke sestavlja program na strežniku (CGI), ki je ravno tako spisan s programskim paketom *Revolution* (a v to tematiko ne bomo šli s tem vodičem), igralcem vaše igre ne bo nikoli dolgčas, saj jim bo vedno na voljo nova uganka. V drugem delu vodiča bomo igro še "oblekli" ter prikazali, kako preprosto je z *Revolution* izdelati aplikacijo, ki daje vtis, da je prišla izpod prstov profesionalcev.

Spoznali boste mnoge lepe lastnosti paketa *Revolution*, vključno z elementi uporabniškega vmes-

# Zadnje dejanje

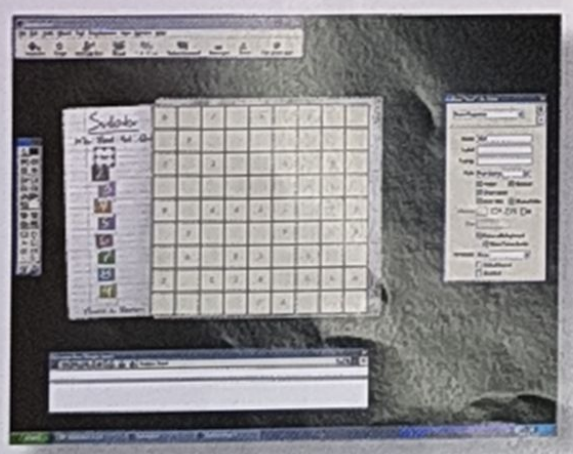
## Dajte projektu profesionalen videz

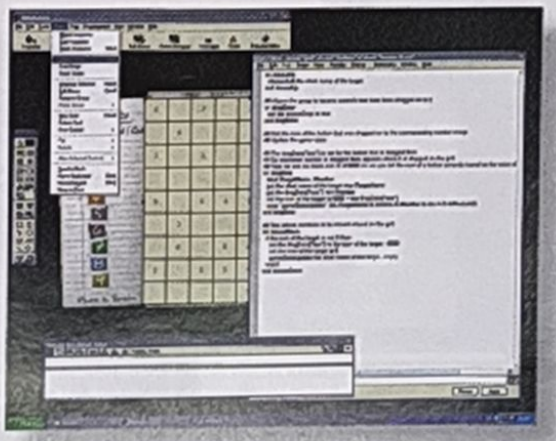




**7** Odprite sklad (Stack) Sudoku. Pojdite v meni **Object** in dodajte novo kartico z **New Card** ter jo poimenujte **Images**. Zdaj uvozite vse slike, kot je opisano v datoteki 2A. Vrnite se na prvo kartico s pomočjo menija **View** in sledite korakom v datoteki 2B, da bi nastavili pravilno sliko za ozadje.

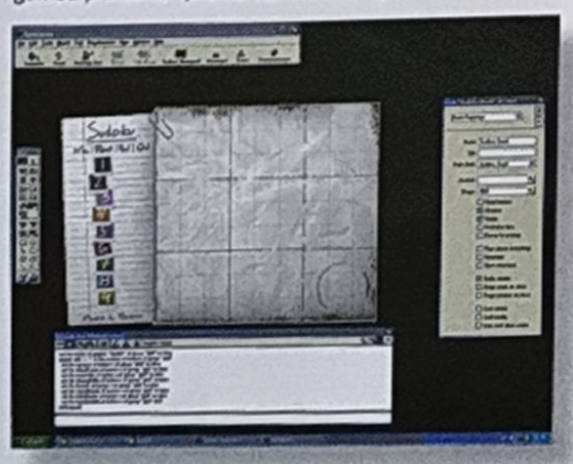
**8** Vsakemu izmed gumbov – New Game, Reset, Hint in Quit – nastavite pravilno velikost in ga postavite tako, da bo pokrival pravilno besedo na sliki ozadja, nato pa nastavite njegove lastnosti, kakor je opisano v datoteki 2C. Skripte za gumbe tokrat ostanejo povsem nespremenjene.

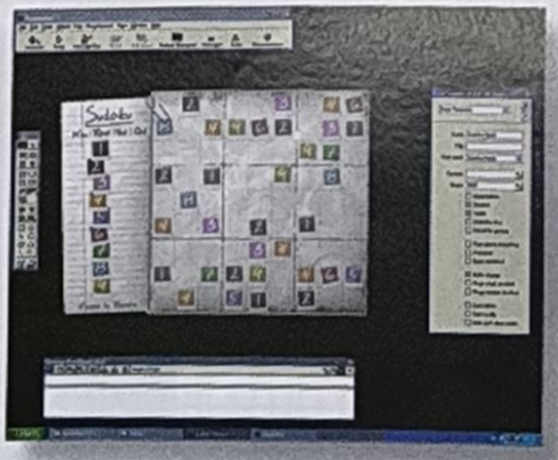




**9** Ustvarite gumb, ga premaknite preko številke **1** na sliki ozadja in mu spremenite velikost tako, da bo prekril polje. Poimenujte ga **no1** in nastavite njegove lastnosti in skripto tako, kot je opisano v datoteki 2D. Storite enako za vse ostale številke ter vsakemu gumbu primerno spremenite ime in skripto.

**10** Odprite skripto **Card Script**, na kateri ste delali doslej, in jo zamenjajte s skripto iz datoteke 2E. Odprite **Object Script** za celotno mrežo in skripto zamenjajte s skripto iz datoteke 2F. Potrpljenje – kmalu boste mrščili obrvi ob težavni uganki polni številk...





**11** Postavite skupino s celotno mrežo na pravilno mesto na sliki ozadja. Pojdite v drugo okence okna **Message Box** in izvedite skripto, ki jo najdete v datoteki 2G. Izberite orodje **Browse**, kliknite na **New** in prikazala se vam bo uganka, na katero lahko skušate povleči nekaj številk.

**12** Tako, končali smo. Pred vami je aplikacija odličnega videza, s pomočjo katere lahko igrate igro Sudoku v kateremkoli znanem operacijskem sistemu. Malo se poigrajte, nato pa le še izberite možnost, da *Revolution* zgradi samostojno aplikacijo.

## NA DISKU

**Basic4GL**
Če imate izkušnje s sestavljanjem uporabniških vmesnikov in modelov, boste s samo nekaj kliki dobili okolje profesionalnega videza. Gre za prevajalnik, ki je zgrajen na osnovi popularnega programskega jezika iz osemdesetih let prejšnjega tisočletja.
**www.basic4gl.net**

**The Point and Click Development Kit**
Radi imamo aplikacije, ki se lahko pohvalijo z jasnim naslovom, kot je tale. Če ste ljubitelj serije *Monkey Island* in želite igrati nadaljevanje, potem si ga lahko zdaj ustvarite kar sami.
**www.adventure developers.com**

**Crimson Editor**
Tole orodje za programerje je tako zalo majhno in preprosto, da praktično ne bo vplivalo na hitrost delovanja vašega sistema.
**www.crimsoneditor.com**

**Adventure Game Studio**
Če imate raje več teksta kot sličic, potem boste ustvarili tekstovno pustolovščino.
**www.adventuregame studio.co.uk**

nika, ki pridobijo nativen videz glede na to, na kateri platformi se aplikacija izvaja, s sprejemanjem podatkov programa na strežniku, uporabo funkcije "povleci in spusti", dodajanjem slik v program in še kaj.

Gotovo vas bo presenetilo, kako zelo enostaven je razvoj igre z *Revolution Studio* in njegovim preglednim razvojnim okoljem, orodji za iskanje napak in obširno dokumentacijo. Ko ste enkrat želeno zadevo sestavili, lahko z enim samim klikom dobite samostojno aplikacijo, ki za delovanje ne potrebuje nobene druge programske opreme (no, poleg operacijskega sistema, znotraj katerega se izvaja).

Vodič bi vam moral dati dobro temeljno znanje za sestavljanje uporabniških vmesnikov in programiranje v *Revolution Studio*. Čeprav gre v našem primeru za relativno preprosto igro, obstaja dovolj možnosti za njeno razširitev, če boste želeli, pa boste lahko prešli tudi na druge projekte. Programski paket vam omogoča izdelavo preprostih in uporabnih programčkov na osnovi obstoječih tehnologij, vključno z Unicode, XML in SOAP, poveže pa se lahko z večino najbolj popularnih baz podatkov: MySQL, ODBC, PostGres in Valentina. Sprogramirate lahko tudi lastne, avtomatizirane vtičnike.

Preden začnete s tem vodičem, si s strani **www.runrev.com/offers/pcformat** snemite vse potrebne pomožne datoteke za vodič. Tam boste našli dodatne informacije in skripte, na katere se bomo nanašali, ko se bomo prebijali skozi korake vodiča. **PCF**

**"Gotovo vas bo presenetilo, kako zelo enostaven je razvoj igre z Revolution Studio"**

**NASLEDNJI MESEC**
**PRIPRAVITE SE NA IGRO**
DODAJTE ZAKLJUČNE ELEMENTE VAŠI IGRI SUDOKU V ZADNJEM DELU VODIČA IN SE POHVALITE PRED PRIJATELJI

# Navijte svojo miško

## *PCFormat* poskuša nemogoče in celo uspe dobiti pozitivne rezultate

**Obstaja nekaj** stvari, za katere ne pričakujete, da jih boste kadarkoli slišali. "To je tvoja sestra, Gregor!" je na primer ena takih. Ali pa: "Tale McGolob je pa prav dober hamburger." "Navijte svojo miško," spada v približno isto kategorijo – početje se zdi nesmiselno in brezplodno. Dejansko je pa čisto izvedljivo, enostavno in celo uporabno.

Če smo čisto natančni, miške same ni mogoče naviti, lahko pa izboljšate delovanje vrat USB – višja frekvenca osveževanja pomeni hitrejše in bolj natančno zaznavanje tistega, kar vaša miška počne. Seveda dobri stari Windows iz varnostnih razlogov frekvenco vodila USB tišči nekam v tla, da je ja nižja, a z nekaj h4x0rske čarovnije lahko osveževanje podvojite ali celo početverite.

**Pospeševanje lenega glodalca lahko močno izboljša vaš rezultat v *BF2*.**

**"Učinki niso dramatični, a je lahko miška veliko bolj odzivna"**

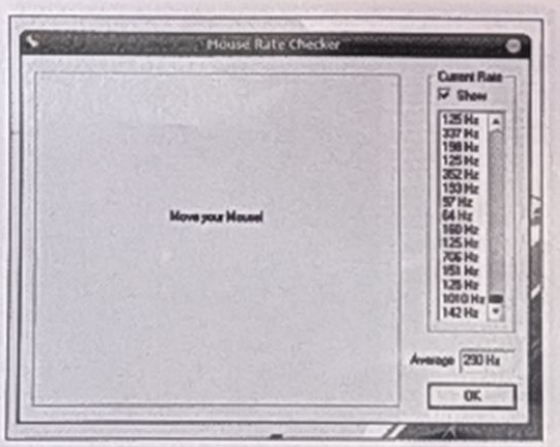
### DERATIZACIJA

Učinek sicer ni dramatičen, a je odzivnost vseeno znatno višja, kar lahko pomeni, da boste imeli v hitrih strelskih igrah dodatno prednost, lahko pa vam prihrani tudi strošek za nakup nove miške. Navijanje miške, ki je opisano v tej delavnici, seveda velja samo za miške na vodilu USB, prav tako pa ne računajte, da boste videli kakršnokoli spremembo, če si lastite lasersko ali brezžično miško – tovrstno navijanje je najbolj učinkovito za optične miške z repkom.

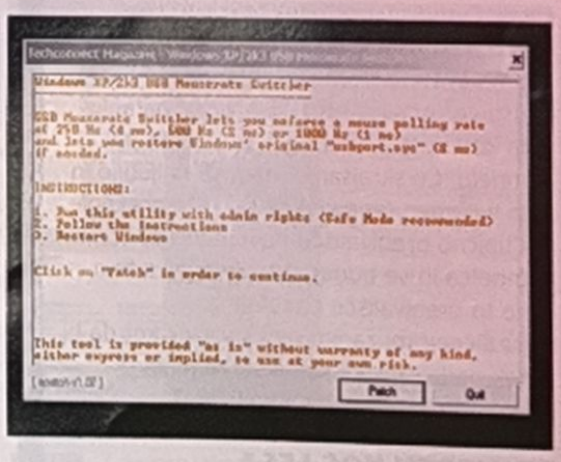
Kot velja za vsako navijanje, je tudi to do neke mere tvegano. Sicer je malo verjetno, a vseeno obstaja možnost, da boste pri tem uničili miško, prav tako pa ne pozabite, da bo navijanje vplivalo na vsako napravo, ki jo boste priključili na navita vrata USB – na nekatere dobro, na druge slabo. Sam postopek je mogoče razveljaviti, škode, ki lahko nastane na napravah, pa ne, zato bodite previdni. **PCF**

## O miškah in megahercih

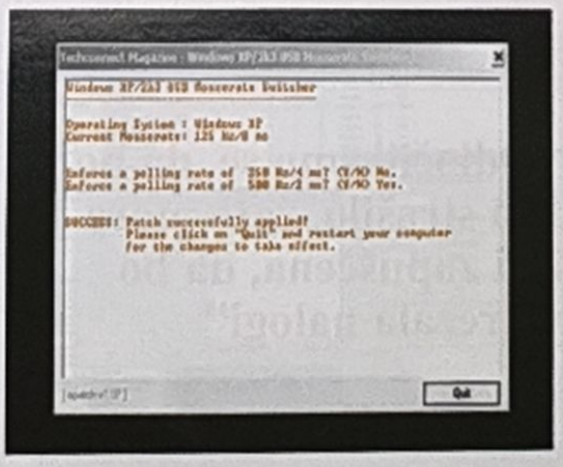
### Kako prisiliti glodalca v peto prestavo



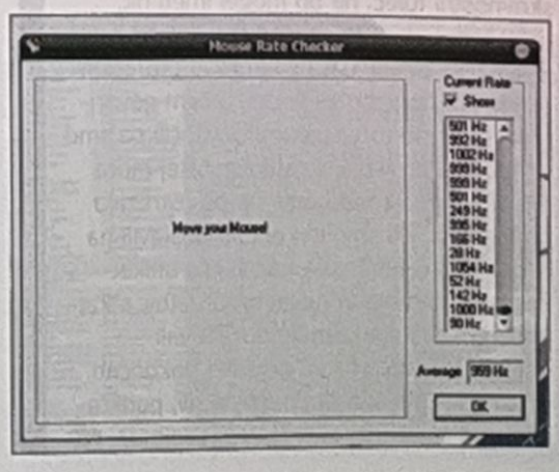

**1** Najprej preverimo, kako lena je vaša optična miška. *Mouse Rate Checker* **(tscherwitschke.de/download.html)** izmeri frekvenco osveževanja miške. Prvi rezultat bo najverjetneje nekje med 100 in 250Hz. To vsekakor ni dovolj hitro.




**2** *USB Mouserate Switcher* je rešitev. Snemite ga s **tinyurl.com/hcr7c**. Ponovno zaženite računalnik v varni način in se prijavite kot administrator. Ko je varni način zagnan, odprite program, kliknite na **Patch** in začnite s črno magijo.




**3** *USB Mouserate* ponuja tri možnosti navijanja USB glede na privzeto vrednost v Windows, ki znaša 125Hz/8ms. Prvi, 250Hz/4ms je precej varen, a razlika ni ravno vidna. 500Hz je večinoma varen, 1.000Hz pa je najmanj zanesljiv in pravzaprav odveč. 500 je torej zlata sredina ter najboljša izbira.




**4** Izklopite vse naprave USB razen miške in zaženite računalnik nazaj v XP. Naložite *Mouserate* in videli boste, da je rezultat precej višji, če bo šlo vse po načrtih, pa boste razliko tudi občutili. Za konec posamično priklapljajte ostale naprave USB in preverite, če delajo. Če ne, ponovite 3. korak in izberite 125Hz.

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH
Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.
Brezplačni demo CD in predstavitev
Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.
Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov
Zagotovljen servis po vsej Sloveniji
Microsoft CERTIFIED Partner
Ugodnosti ob nakupu:
• 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
• Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
• Brezplačni uvajalni tečaj
Birokrat
Za Microsoft® Windows®
ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si
PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/68-93-990
www.birokrat.si

# Hiša, ne bajta v Oblivionu

del 12

## Cyrodiil smo napolnili s smodnikom in hladnim orožjem, vanj naselili nekaj nemrtvih zlobcev, smešno precenjenih zakladov in visoko neprijetnih alkoholnih zvarkov

**Roza klub**
Ta atraktivna svetloba okoli našega avatarja je v bistvu učinek odboja na našem ščitu Mirror Shield v polnem sijaju. Pravzaprav ga lahko obdržite opremljenega kljub držanju dvoročnega krepela v roki (bržda na hrbtu, kar pa v tem prizoru sedaj ni vidno).

**Pospravite kolibo**
Hiša, ki smo ji skopirali, je polna navlake. To ustreza vašemu slogu, a vseeno pospravite. Dovolj bo, da okoli vsega povlečete okvirček in pritisnete na tipko **[Delete]**. Ne skrbite, da bi vam po pomoti uspelo zbrisati delčke hiše – ta je en velik objekt.

**Da vkupaj padete**
Nova pošast Paralichic je ustvarjena tako, da vas ne more poškodovati – lahko vas zgolj paralizira z metanjem uroka. Tukaj se je stegnila, ker smo ji dali piti lastnega strupa s pomočjo najnovejšega svetlečega se predmeta, ki ga tako radi uporabljamo.

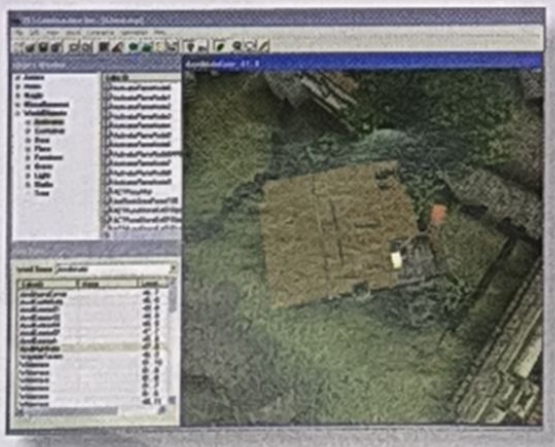
**Prejšnji mesec smo si** dovolili po božje ustvariti in preobraziti otok, ki zdaj že leži nekaj vzhodneje od Bravila, ne skrbite pa preveč, če ste dogajanje spregledali. Najsi gre za gradnjo hiše na idiličnem otoku samem, položnih obalah ali gozdnih livadah na drugi strani Cyrodiila, postopek je vselej enak. Resnica pa ostaja, da če ste se trudili zelo močno in ste bili pri tem zelo uspešni, vam je uspelo ustvariti hišo, ki je videti natanko taka kot na stotine drugih, posejanih po Tamrielu. Če skrajšamo, nam se ni ljubilo in smo v namen tega vodiča raje kar prekopirali tipično prebivališče povprečnega Tamrielca in se bomo raje ukvarjali s tem, kako to prebivališče napolniti z najrazličnejšimi zanimivimi stvarmi, kot da bi vznak padali zaradi še nikdar videnih arhitekturnih prijemov. Še sledite?

### PRIMEREN KOS LESA

Hej, v Anvilu je bajta, ki nas prav kliče k sebi, saj je ravno prav neobičajna in ravno dovolj zdelana, da bi lahko služila našim izprijenim namenom. In tudi lastnik, skrivnostni tujec, ne bo mogel imeti nič proti temu, da si jo sposodimo, kajne? Kdor je preživel dovolj časa v igri med profesionalnimi zmikavti, bo že vedel, o čem govorimo. Hišo smo torej skopirali, odločili pa smo se tudi, da bo v njej strašilo, zatorej mora biti na pogled zapuščena, da bo ustrezala svoji nalogi. Ko smo jo končno postavili na noge, smo vanjo hoteli naseliti še unikatnega monstruma in nekaj predmetov, s katerimi bi se lahko kasneje pozabavali. Močnih sovragov nikoli ni lahko pokončati, in izmislili smo si tudi zanimiv izziv, podkrepljen z inovativno rešitvijo. Vas zanima? PCF

## Pozor, dedci na delu

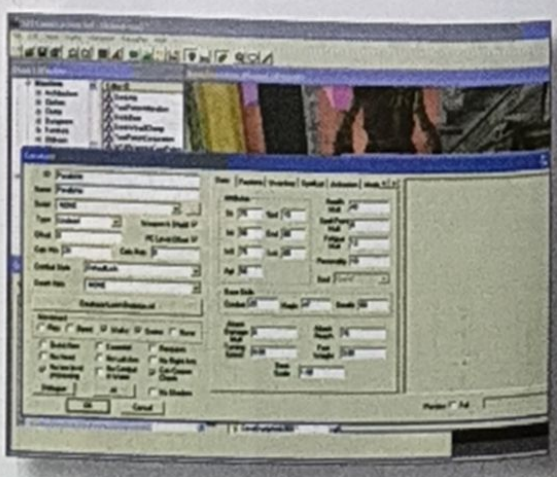
### Zgradite uto, kolibo ali graščino ter rožljajte z verigo



**1** V oknu **Cell View** izberite s seznama možnost **Anvil World** in dvokliknite na **AnvilExterior01**. Zapuščena hiša se je pojavila na spodnji sredini, za majhnim drevesom. Potegnite okvirček okoli nje ter jo tako označite, nato pa se podajte na **Edit→Copy Render** (**[Ctrl]+[C]** ni vedno zanesljiva bližnjica).

**2** Jasno, potrebujemo še notranjost hiše. V oknu Cell View v meniju izberite **Interiors** in poiščite **AnvilAbandonedHouse**. Dvakrat kliknite nanjo in izberite možnost **Duplicate cell**. Zdaj spet z dvojnim klikom izberite dvojnik in izbrišite vso hrano ter osebo iz menija, ki se bo pojavil na desni.

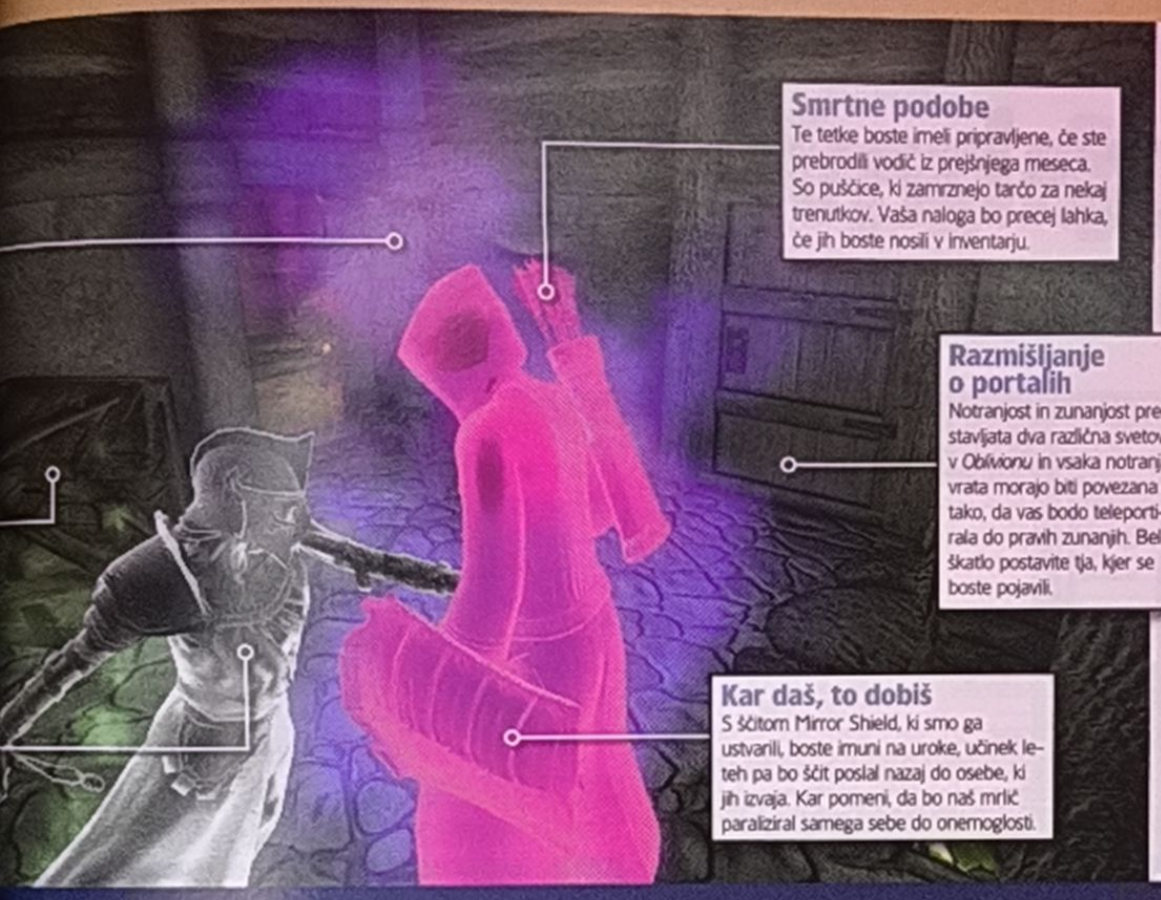
**"Odločili smo se, da bo v hiši strašilo, zato mora biti zapuščena, da bo ustrezala nalogi"**



**6** Čas je za kreaturo. V meniju **Actors→Creature→Undead** v oknu **Objects** najdite mrliča (**Lich**) ter njegove lastnosti priključite na ekran z dvoklikom. Spremenite njegovo ime v **Paralichic**, nastavite njegov množilnik na **40**, nato pa mu na zavihku **Inventory** odstranite orožje (**Delete**).

**NA DISKU** NA DVD-JU BOSTE NAŠLI ŠE RAZŠIRJENO RAZLIČICO TEGA GRADBENEGA VODIČA

# Zgradite hišo v Oblivion



**Smrtne podobe**
Te tetke boste imeli pripravljene, če ste prebrodili vodič iz prejšnjega meseca. So puščice, ki zamrznejo tarčo za nekaj trenutkov. Vaša naloga bo precej lahka, če jih boste nosili v inventarju.

**Razmišljanje o portalih**
Notranjost in zunanjost predstavljata dva različna svetova v *Oblivionu* in vsaka notranja vrata morajo biti povezana tako, da vas bodo teleportirala do pravih zunanjih. Belo škatlo postavite tja, kjer se boste pojavili.

**Kar daš, to dobiš**
S ščitom Mirror Shield, ki smo ga ustvarili, boste imuni na uroke, učinek leteh pa bo ščit poslal nazaj do osebe, ki jih izvaja. Kar pomeni, da bo naš mrlič paraliziral samega sebe do onemoglosti.

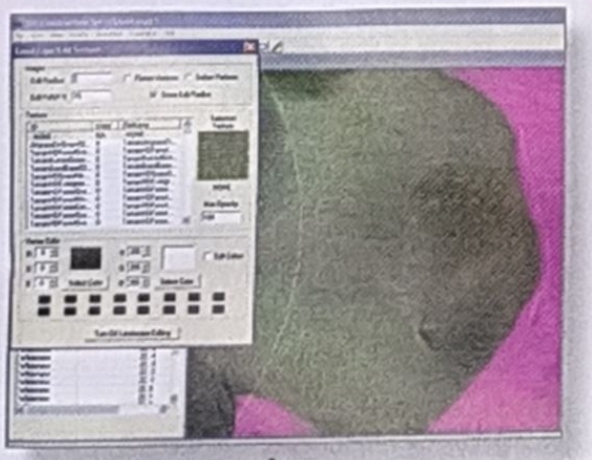
## NA DISKU

**TES Construction Set**
Švicarski nož med modifikacijskimi orodji za igro *Oblivion* – spreminjajte pokrajino, orožja, grdavže, naloge, umetno pamet, teksture in zvoke. Dovolj bo.
**www.elderscrolls.com/downloads/updates_utilities.htm**

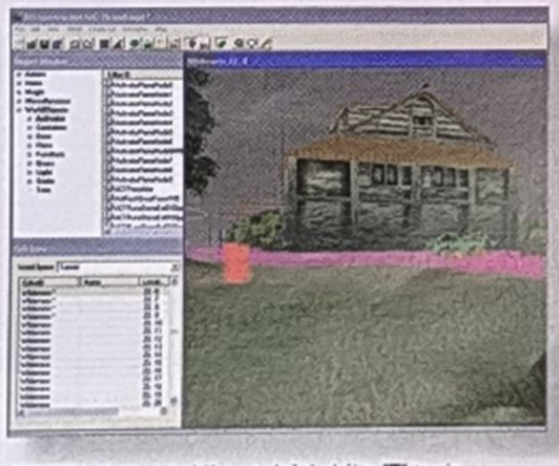
**NVIDIA DDS 3DS Max Importer**
S pomočjo tega orodja boste lahko uporabljali teksture *Obliviona* v *3D Studio Max* in tako oblekli vse modele, ki jih ustvarjate.
**developer.nvidia.com/object/3dsmax_dds_plugins.html**

**3DS Max Exporter**
Orodje, s katerim boste lahko modele ustvarjene v *3D Studio Max* prenesli v *Construction Set* in jih uporabljali v igri.
**www.elderscrolls.com/downloads/updates_patches.htm**

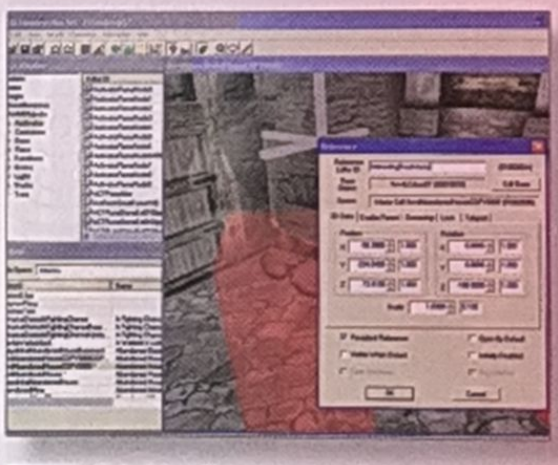
**Kumiko Manor**
Velikansko posestvo, ki ga je zgradil gospod Shawn Dworshak na otoku blizu Leyawiina. Naša stvaritev je ob tem prav bedna.
**www.tessource.net/files/file.php?id=2747**



**3** Naložite teren, na katerem želite, da bi hiša stala. Na otoku, ki ste (smo) ga že ustvarili, počistite prebivalce na vzhodni obali ter postavite hišo. Izberite lokacijo, pritisnite **[H]** in pojavila se bodo orodja za urejanje okolice. Preverite **Flatten Vertices** in kliknite, da se bi zravnali teren. Zdaj pojdite na **Edit→Paste Render**.



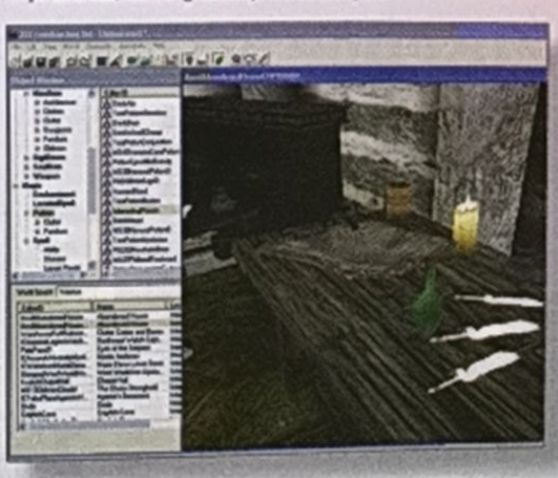
**4** Potegnite hišo v položaj, držite **[Z]** ter jo postavite dol in v tla rahlo zabijte temelje. Dvokliknite na vrata in pojavile se bodo nove možnosti. V **Properties** vtipkajte ime, kliknite na zavihek **Teleport**, odkljukajte kvadratek **Teleport** in znotraj kvadrata **Cell** izberite **AnvilAbandonedHouseCopy**.



**5** Z dvojnim klikom na vrata se boste podali v notranjost, tam pa spet dvokliknite na druga vrata. Poimenujte jih **InterestingDoorInt**, skočite na **Teleport** in izberite primerno zunanjo celico v kvadratku **Cell**. Potegnite rumeno kocko znotraj okna **Render** v sobo in jo zavrtite, da bo gledala proti notranjosti.

**7** V oknu **Object** poiščite predel **Spells** in kliknite dvakrat na poljubni urok. Spremenite njegov naziv v **Paralysis**, odstranite njegov trenutni učinek ter dodajte **Paralysis**, **3 seconds**, **on Target**. Zdaj odprite možnosti mrliča Paralichic, poiščite njegov zavihek **Spells**, odstranite prejšnjega ter potegnite vanj nov urok.

**8** Še rešitev. V oknu **Object** kliknite na **Enchanting** z desnim gumbom in ustvarite novega, imenovanega **MirrorEnch** pod **Apparel**. Dajte mu moč odboja **Reflect Spell 100%**. Zdaj preimenujte še ščit v **Mirror Shield** in izberite **MirrorEnch**. Potegnite ga v okno **Render** ter ga pustite ležati na mizi v spalnici.



**9** Čas je, da postanete zlobni. V oknu **Object** poiščite strup, preimenujte ga v **Lich-B-Gone**, ostranite njegove učinke ter mu pribijte **Fire Damage** na 50.000 točk. Čas trajanja nastavite na eno samo sekundo. Kliknite na **OK** in potegnite **Lich-B-Gone** poleg ščita na mizo v spalnici.

# Glasbena zabava s PC-jem

## Izgubite se z nami v gosti džungli aplikacije za glasbenike *AudioMulch*

**Koncerti elektronske glasbe** nas zmeraj nekoliko zmedejo, saj smo bolj vajeni trobent in kitar. Glasbenik običajno stoji na odru, zgrbljen preko notesnika, pri tem pa si ne morete kaj, da se ne bi vprašali, ali v resnici sploh kaj igra ali pa je le nastavil predvajanje neke datoteke MP3 v *Winampu*. Zdaj lahko s pomočjo enega izmed orodij za glasbo v živo, ki jih uporabljajo avtorji elektronske glasbe, kot je Four Tet, končno spoznate, kaj pomeni "igrati" na vaš notesnik. Na disku boste našli 90-dnevno preizkusno različico *AudioMulch*, edinstvenega orodja za glasbene sladokusce.

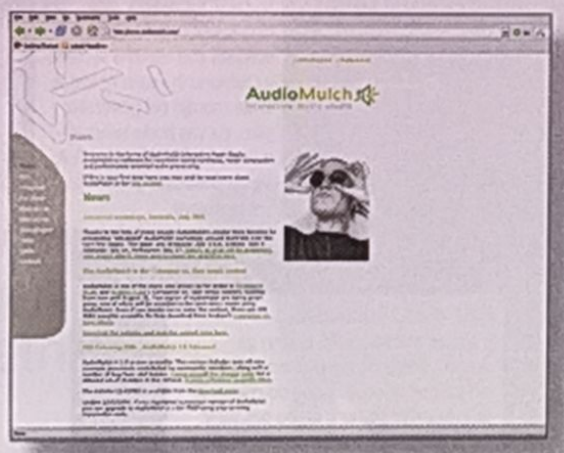
### ZAKRPANI ZVOKI

Sistem modularnih "zaplat" pomeni, da lahko ustvarite improvizirane sekvence, katerih izvedba je drugače mogoča le z uporabo bolj tradicionalnih analognih instrumentov. Ker je zvok orodja *AudioMulch* popolnoma elektronski, lahko ustvarite tudi zvoke ambientalnega brnenja ali bobnečega drum'n'bassa. Če ste se odločili postati Brian Eno ali pa želite takšno orodje integrirati v večji glasbeni arzenal, lahko odklenete celotno različico za 89 dolarjev, kar je okoli 16.800 SIT.

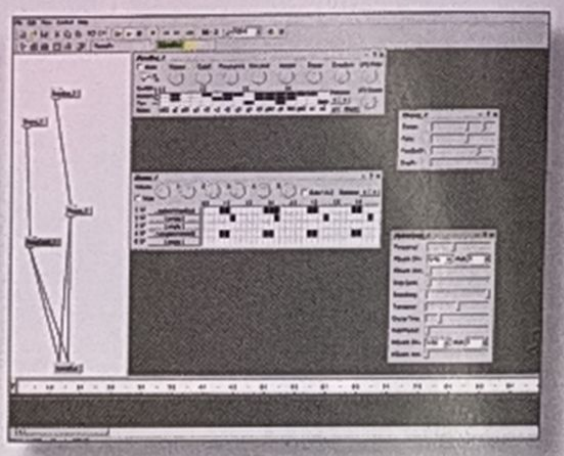
### NA DISKU

**YamiPod**
Applova aplikacija *iTunes*, ki podpira zaščito digitalnih pravic, je morda res lepega videza, toda ali vam omogoča tudi zajemanje skladb iz kateregakoli iPoda v vašo ogromno mapo z glasbo na računalniku? Vraga. Zato pa vam to ponuja tole priročno, majhno orodje.
**www.yamipod.com**

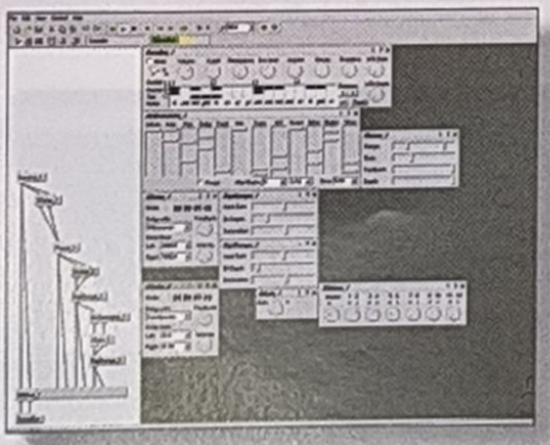
**MP3Knife**
Naši modno zavedni prijatelji nas kar naprej prepričujejo, da so podcasti trenutno najbolj vroča stvar, s tem enostavnim urejevalnikom datotek MP3 pa se lahko v to prepričate tudi sami.
**www.mp3knife.com**



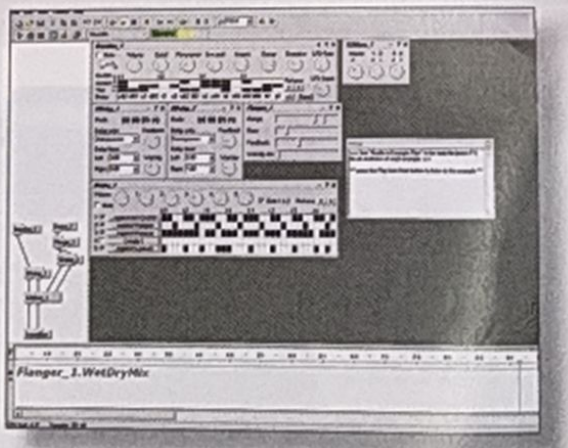

**1** Z orodjem *AudioMulch* se lahko po namestitvi zabavate tri mesece. V bistvu je samostojni inštrument, ki vam s pomočjo sistema zvočnih "zaplat" olajša uporabo ritmov. Z desnim gumbom miške kliknite na okvir na levi strani in izberite **Signal generator**, nato pa še **Bassline**.



**2** Generatorji signalov ustvarjajo ves hrup, ki pa ga boste slišali le, če boste z levim gumbom miške kliknili na izhodni zvok na dnu zaplate, ki ste jo ustvarili, in ga povlekli v okno **Sound out** na dnu okvirja. To storite za oba kanala, za urejanje pa nato uporabite meni za basovsko linijo, tako da nanj kliknete z desnim gumbom.

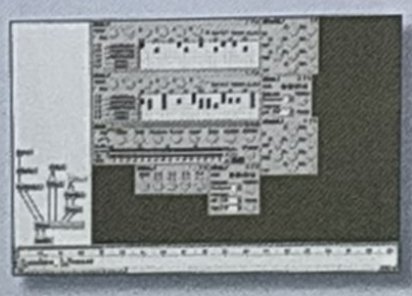


**3** Poigrajte se z nastavitvami v okvirčku za urejanje, ki ste ga pravkar odprli, in slišali boste spremembe basovske linije. Nato basovski liniji dodajte še nekaj učinkov. Z desnim gumbom miške znova kliknite na levi okvir in hitro ustvarite poljubne zvočne učinke.

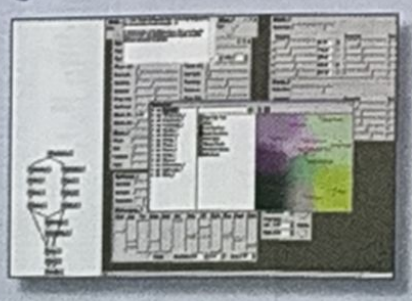



**4** Ko boste s pomočjo učinkov povezali generatorje signalov z izhodno zvočno datoteko, boste ustvarili "naprave". Opazili boste, da lahko možnost **Mute** uporabite za vpeljavo novih zvokov že po eni sami vrstici in da lahko vse učinke prilagajate v realnem času, kar vam omogoča, da skladbo odigrate v živo.

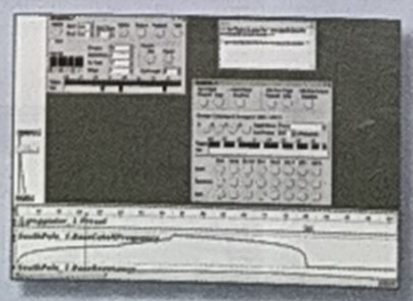
## Posebne vrste jazza Še nekaj slastnih idej za glasbeno udarjene



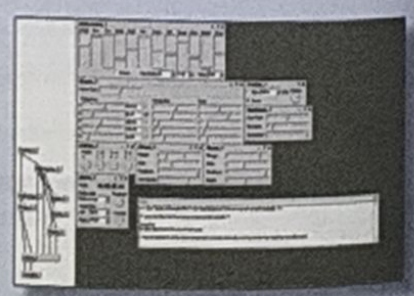
**1** Skladbe različnih glasbenih slogov, kot je jungle, lahko hitro ustvarite z modificiranjem vzorčnih skladb, ki jih ponuja *AudioMulch*. Uporabite možnost **jungleMadeEasy** in se s pomočjo orodja za naključno generiranje zvokov poigrajte z basovskimi linijami, dokler ne dosežete tistega pravega vzdušja, ki ga želite ustvariti na plesišču.



**2** **Metasurface** je eno izmed najboljših orodij, ki jih ponuja *AudioMulch*. Ustvari namreč pisan grafični prikaz vseh naprav, ki ste jih uporabili. Nastavitve lahko spremenite samodejno, če preko tega polja povlečete miško, kar ustvari nekaj impresivnih učinkov, primernih zlasti za glasbo v živo.



**3** *AudioMulch* lahko zlahka integrirate v bolj kompleksne elektronske zbirke. Sistem zaplat je idealen za ustvarjanje snopov zvoka, pa naj gre za bobne ali druge ritmične učinke, tako da lahko v celoti nadomesti živo skupino. Če že uporabljate sisteme Midi, lahko *AudioMulch* sinhronizirate tako, da bo igral zraven ostalih inštrumentov.



**4** Z orodji v tem programu lahko ustvarite neskončno veliko zvočnih paketov, uvozite pa lahko tudi dodatne učinke. Naprave lahko nastavite tudi tako, da namesto zvočnih zank proizvajajo nenehno razvijajoče se zvoke. Kot primer si oglejte denimo datoteko demo posnetka *Sewer Rat*.

# NeoBook Pro 4.0 SE

## Pokazali vam bomo, kako lahko hitro sestavite interaktivno e-knjigo

Z **vseprisotnim** *PowerPointom* v bistvu ni prav nič narobe, ko je treba v službi na hitro vreči skupaj kakšno predstavitev, a obstaja na trgu kar nekaj drugih zanimivih možnosti, s katerimi se lahko bolj kreativno poigrate. *NeoBook* je program za izdelavo predstavitev, v katerega je vgrajen tudi enostaven programski jezik, tako da lahko svojemu delu celo dodate določeno stopnjo interaktivnosti. Če še nikoli niste programirali, je strah odveč – vso kodo lahko generirate s sistemom vprašalnikov, ki je vključen v *NeoBook*.

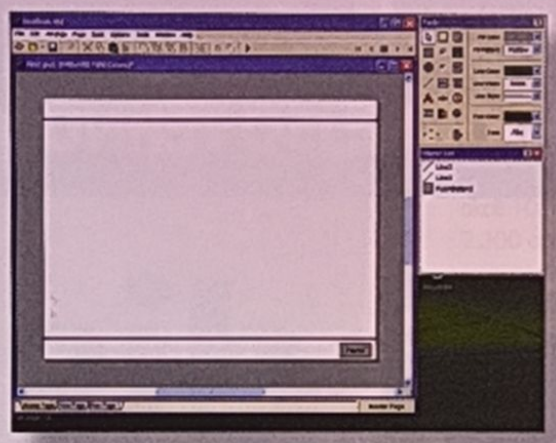
Vaša "knjiga" je lahko enostavna predstavitev, lahko pa je tudi interaktivna zgodba, igra ali kviz, ki bolj spominja na TV program kot na seznam animiranih alinej. V predstavitve v *NeoBooku* lahko vključite večino medijskih datotek, vključno z zvokom, videom, animacijami in spletnimi stranmi. Končni izdelek je zvito zapakiran v izvršilno datoteko, ki jo lahko hitro in preprosto odprete na vsakem računalniku.

Na disku boste našli polno različico programa *NeoBook Professional 4.0 SE*, ki je ob izidu stala skoraj 50 tisočakov. Vse, kar morate storiti za uporabo programa, je, da ga registrirate prek interneta, a poskrbite, da boste to naredili pred januarjem 2007. **PCF**

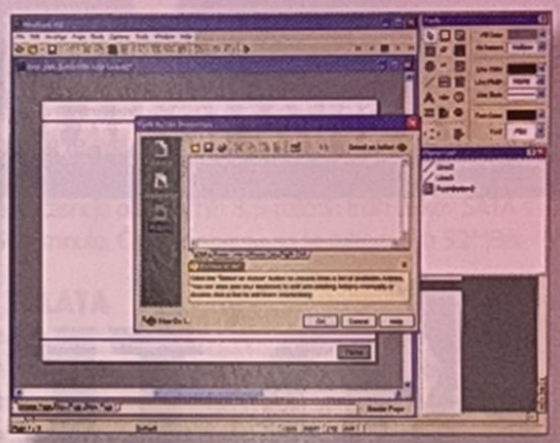
### Nadgradnja

**Nadgradnja na najnovejšo različico programa, *NeoBook Professional 5.0* je smešno enostavna. Cena nadgradnje je za bralce *PCF* 24.820 SIT (103,57€), torej kar 13.370 SIT (55,79€) manj, kot znaša polna cena programa.**

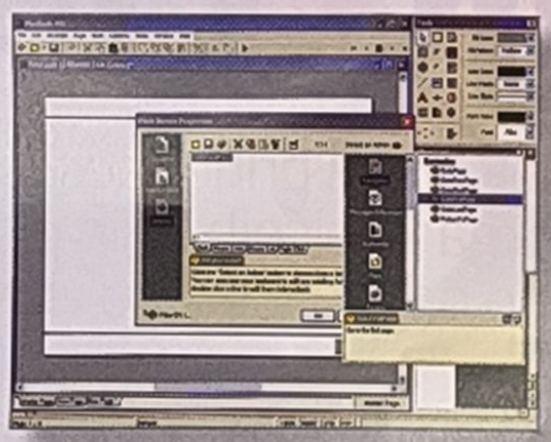
**www.neosoftware.com/nbwse.html**



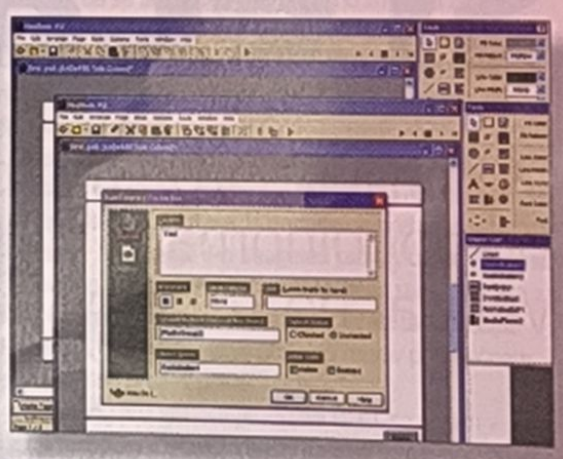
**1** Vsak projekt v *NeoBook* ima glavno stran za postavljanje elementov, ki se pojavijo na vsaki strani, na primer obrobe in glava. Na jezičkih spodaj levo se lahko premikate med stranmi, z desnim klikom pa dodate novo. Z desnim gumbom miške kliknite na objekt, če želite spremeniti njegove nastavitve.



**2** Dodali smo gumb, s katerim se uporabnik vrne na osnovno stran. Z orodjem **Push** smo narisali gumb in mu dali ime. Kliknite na ikono **Actions**. Na vsakem jezičku je prikazana koda, ki se bo izvedla, ko bo uporabnik nekaj naredil. To kodo lahko uredite sami ali pa pustite, da jo uredi *NeoBook*.

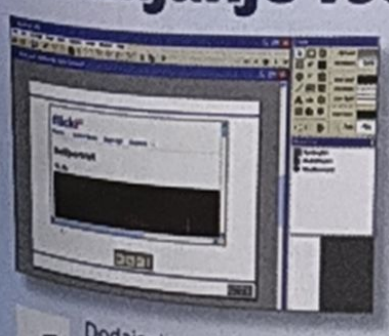


**3** Zdaj kliknite na **Select an Action** zgoraj desno. Predstavljene vam bodo vse akcije, ki jih lahko gumb izvede. Izberite **GoToFirstPage** iz razdelka **Navigation**. Videli boste, da se ta doda na jeziček **Click**. Dodate lahko na primer še iskalnik v kategoriji **Messages/Interaction**.

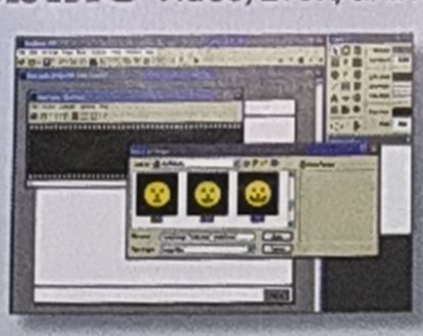


**4** Program omogoča odziv na uporabnikove ukaze. Če na primer ustvarite izbirni gumb, boste videli, da je stanje zanj shranjeno in spremenljivki formata "RadioGroup2". Dejanja lahko nastavite tako, da so pogojena s statusom te spremenljivke. Za pomoč pri sintaksi si oglejte pomoč v programu.

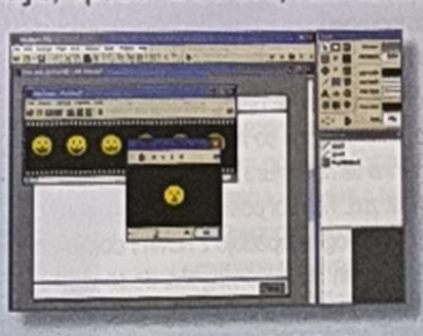
## Dodajanje vsebine Video, zvok, animacije, spletne strani, karkoli...



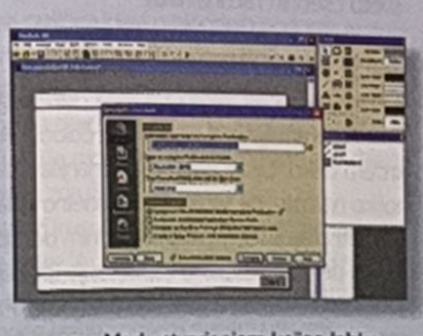
**1** Dodajanje vsebin v knjigo je smešno enostavno. Vse se pojavi v okvirčku, ki ga je mogoče spreminjati, tega pa narišete s primernim orodjem. Narišite osnovne elemente strani in okvirje za medijske predvajalnike, spletne strani, izbirne gumbe, spustne sezname in besedilo.



**2** *NeoToon* teče kot ločena aplikacija in je samo preprosto način za ustvarjanje animacij. Ustvarite lahko animirano ikono ali kaj naprednejšega. Posamezne slike je potrebno narisati v drugem programu, kot je na primer kar *Paint*. Kliknite na gumb **Add v NeoToon** in izberite vse slike, da jih uvozite.



**3** Za zagon animacije kliknite na zeleno puščico. Mogoče boste morali dodati še kakšno sliko, da bodo prehodi bolj gladki, poigrajte pa se še z nastavitvami za hitrost izvajanja animacije v oknu **Run**. Ko ste z vašo animacijo zadovoljni, shranite datoteko in jo dodajte knjigi z orodjem imenovanim **Animated GIF**.



**4** Med ustvarjanjem knjige lahko kliknete na zeleno puščico in si ogledate, kako se izvaja. V zadnjem koraku je potrebno izdelek še prevesti. Izberite **Compile/Publish** iz menija **Book**. *NeoBook* lahko vašo knjigo prevede v izvršilno datoteko, tako da jo lahko zaženete kdorkoli, ne da bi za to potreboval kak poseben program.

vrhunci razvoja #17

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO

# Ko trdi diski srečajo Flash

Pomnilnik Flash morda v bližnji prihodnosti ne bo popolnoma izrinil s trga klasičnih trdih diskov, vendar bo kmalu vseeno odigral ključno vlogo

**Trdi diski so z nami veliko dlje**, kot si morda predstavljate. Prvi primerki so prišli med nas (oziroma naše dedke) že v petdesetih letih prejšnjega tisočletja, leta 1973 pa se je uveljavil standard za trde diske IBM Winchester, ki se v bistvu uporablja še danes. Od takrat so tehnološki vedeževalci več kot samo enkrat napovedali žalosten konec trdim diskom. Če skleparno po tem, kako hitro je pomnilnik Flash začel dominirati v mobilnih napravah, ki so mu s svojo številčnostjo posledično začele zbijati ceno, je pričakovati, da bo tovrsten pomnilnik, imenovan tudi polprevodniški disk ("solid state disk" ali SSD), prej ali slej popolnoma izpodrinil svojega mehanskega sorodnika. Zaenkrat nekih neposrednih znakov, da se bo to zgodilo jutri, še ni, zato pa prihaja nova tehnologija, s pomočjo katere bi lahko pomnilnik Flash prevzel še večjo vlogo v svetu osebnih računalnikov.

## ČASI POGONOV

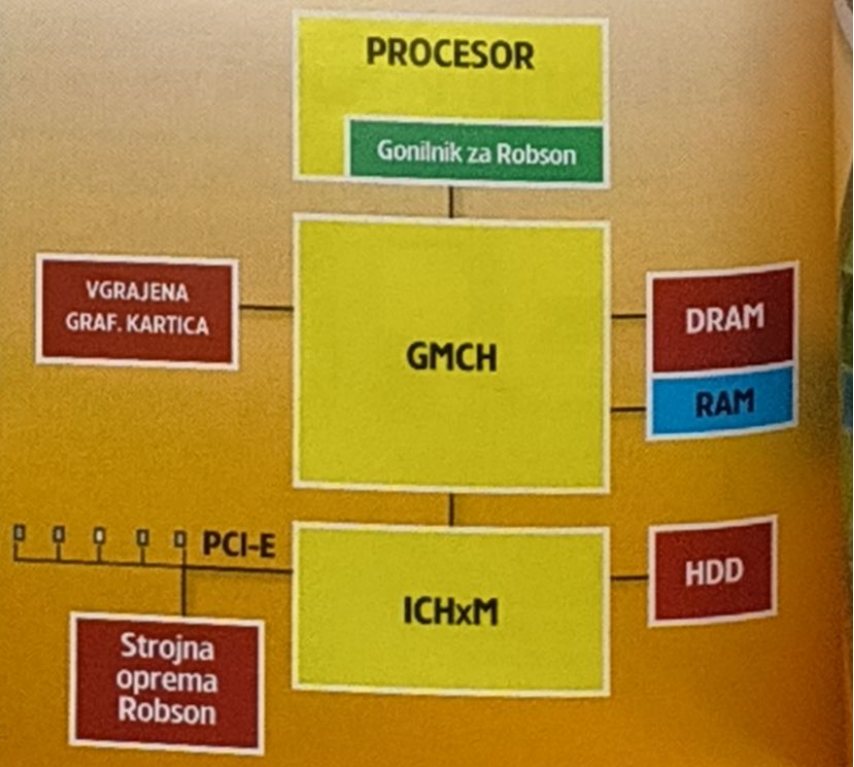
Težava, ki počasi začenja najedati tehnologijo trdih diskov, je nekaj, kar sliši na ime "superparamagnetni učinek". Ta določa mejo, kako majhna so lahko magnetna zrna na trdem disku. Če se uporabljajo manjša zrna, lahko temperatura ob delovanju diska toliko naraste, da spremeni magnetno polarnost zrn. Tako bi postal trdi disk neberljiv. Trenutno se s superparamagnetnim učinkom tehnologi spopadajo z novimi domislicami, kot je denimo navpično zapisovanje (poglejte na stran 32), ki omogoča, da so večja jedra postavljena na površino pokončno. Pri tradicionalnem shranjevanju ležijo zrna vzporedno s površino diska in zato zasedejo več prostora. Gledano dolgoročno bo navpično zapisovanje zgolj za kratek čas odložilo smrt trdih diskov.

Pomnilnik Flash zahteva tudi veliko manj energije kot mehanični diski. Hitachijev novejši 2,5-palčni pogon 5K160 pomalica 1,8W, ko bere ali zapisuje, in 0,8W, ko miruje. V primerjavi z njim Samsungov polprevodniški disk zahteva le 0,5W pri branju in zapisovanju ter minimalnih 0,01W, ko je v mirujočem stanju.

Povrhu vsega Flash ponuja bistveno krajše čase dostopa, kot so tisti pri trdih diskih. Western Digitalov Raptor X, ki se vrti z 10.000 obrati na minuto in je verjetno trenutno

## ATA, MAMA, TO JE ROBSON

**Intelova tehnologija Robson postavlja pomnilnik Flash na samo osnovno ploščo, kjer je preko PCI-E povezan z južnim mostom.**



najhitrejši trdi disk SATA, ima povprečen dostopni čas okoli 8ms. Do pomnilnika Flash pa lahko dostopate v manj kot 100 mikrosekundah, kar je skoraj 100-krat hitreje. Rezultat tega je, da so zagonski časi na diskih Flash od 25% do 50% krajši kot pri konvencionalnih trdih diskih.

Obstaja tudi mračna stran pomnilnka Flash. Ta je namreč dostopen zgolj v majhnih količinah, pa še za takšno kapaciteto morate odšteti precej denarja. Največji polprevodniški disk, dostopen v času nastajanja tega članka, je bil DiskOnModule podjetja PQI, 2,5-palčni model s 64GB. Večina tovrstnih diskov ima kapaciteto 32GB ali manj, cene pa se gibljejo okoli 350 tisočakov, kar je več kot 25-krat več, kot bi plačali za običajen 2,5-palčni trdi disk enake kapacitete. Polpredovniški diski se tudi ne morejo primerjati s trdimi diski, ko je govora o stalnem prenosu. Samsung za svoj polprevodniški disk navaja hitrost branja 57MB/s, kar je primerljivo z 2,5-palčni trdim diskom za notesnike in okoli 10MB/s počasneje od klasičnih 3,5-palčnih trdih diskov SATA s 7.200 obrati na minuto. Časi zapisovanja so še mizernejših 32MB/s.

## MEŠANA SOLATA

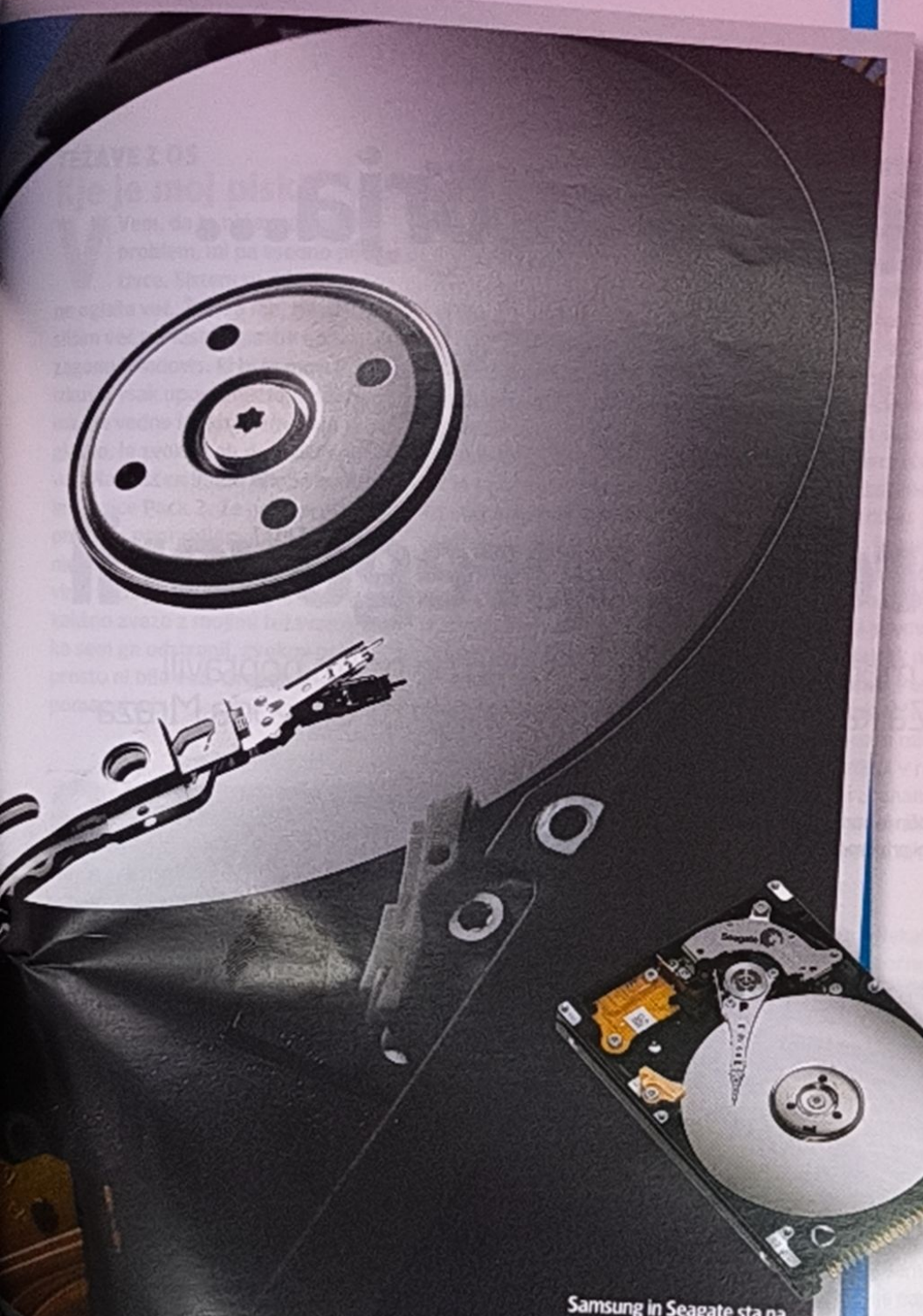
Torej, polprevodniški diski imajo tako dobre kot slabe strani, če jih primerjamo s trdimi diski. To je proizvajalce napeljalo na novo idejo: zakaj ne bi uporabljali obeh tehnologij hkrati? Samsung je prvi javnosti predstavil koncept, in zdaj že skoraj eno leto govori o svojih hibridnih diskih (Hybrid Hard Disk, HHD). Pri tem so prilepili svoj pomnilnik Flash s kapaciteto 128MB na običajen trdi disk. Pomnilnik Flash se pri tem uporablja kot medpomnilnik in shranjuje podatke, dokler ni poln. Šele nato se vsi podatki prepišejo tudi na trdi disk HHD. Tako lahko disk ob ne pretirani uporabi dlje časa ostane v stanju mirovanja ali celo spanja. Pri Samsungu trdijo, da se tako poraba povprečno zmanjša za 9%. Seagateov Momentus 5400 PSD ima zelo podoben pristop, vendar uporablja dvakrat toliko pomnilnika Flash (256MB). Tehnologi pri podjetju pravijo, da se s povečano kapaciteto medpomnilnika poraba energije zmanjša kar za polovico.

Ker lahko pomnilnik Flash vzdržuje svoje podatke brez stalnega dovajanja energije, je to odlično mesto za shranjevanje dela datoteke, ki nastane ob prehodu sistema v stanje hibernacije. Pri Seagateu pravijo, da se tako čas, potreben za prebujanje iz omenjenega stanja, skrajša za 20%. Uporaba medpomnilnika Flash lahko tudi podaljša življenjsko dobo trdega diska, ki se običajno meri v povprečnem številu ur, ki pretečejo do prve napake.

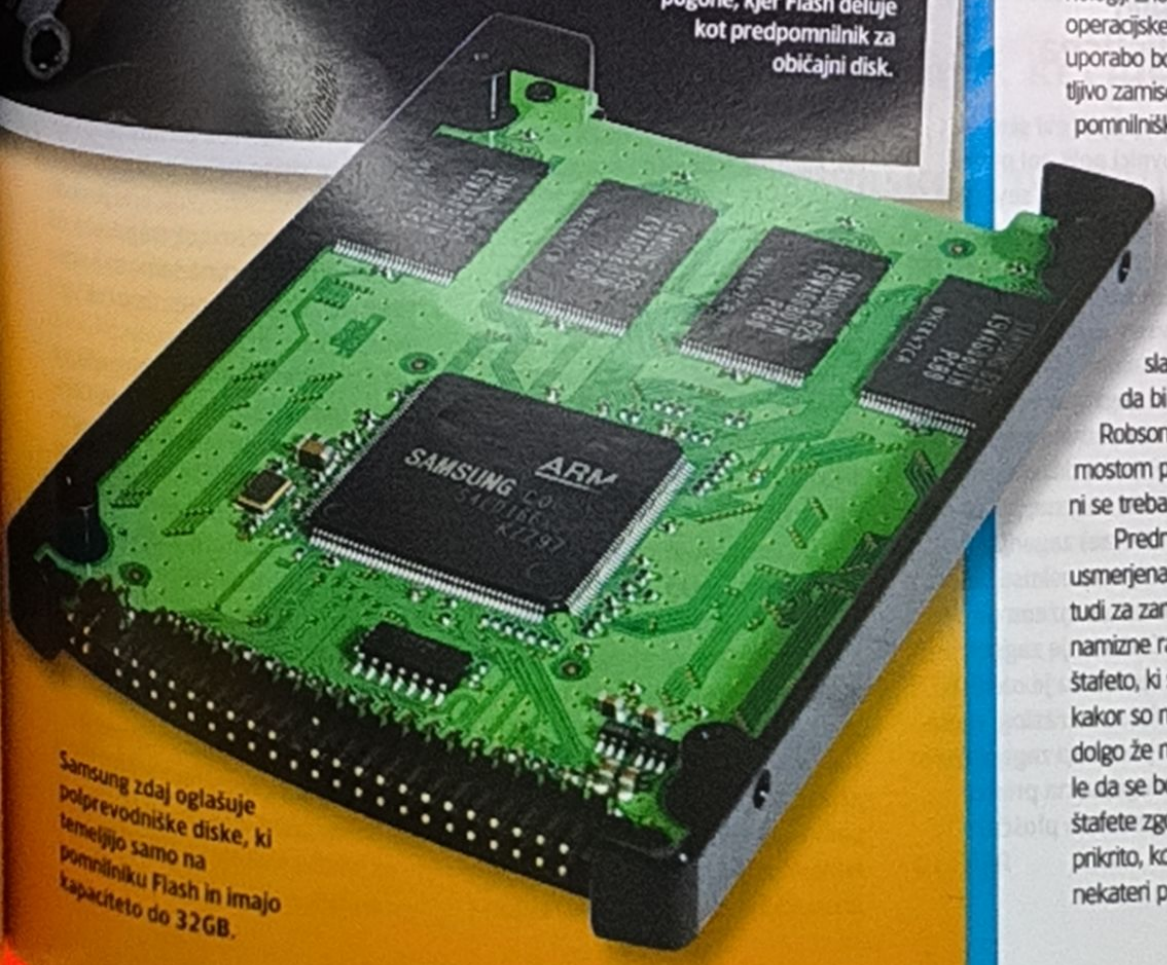
Čeprav je Samsung prvi javnosti predstavil HHD, so sistem v bistvu razvili skupaj z Microsoftom. Dejansko bosta zadevo izkoristili dve tehnologiji znotraj Windows Vista. Microsoft podporo za trde diske znotraj operacijskega sistema Windows Vista imenuje ReadyDrive in za njeno uporabo boste potrebovali gonilnik. Ima pa Microsoft še eno presenetljivo zamisel o hibridnih pogonih. Kot posebno priznanje vseprisotnosti pomnilniških ključkov bo v Visto vključena tudi tehnologija, imenovano ReadyBoost, ki jo lahko uporablja vsak. Namesto da bi imeli prepomnilnik Flash vgrajen v sam trdi disk, lahko ReadyBoost uporablja kar vaš pomnilniški ključek. Julija je Samsung na trg lansiral 4GB pogon ATA SSD, ki meri natanko na uporabnike tehnologije ReadyBoost.

Zelo uporabna različica ideje o hibridnih pogonih je zrasla na Intelovem zelniku in trenutno nosi ime Robson. Namesto da bi se zanašali pomnilnik Flash nekega tretjega proizvajalca, se Robson pritrdi neposredno na osnovno ploščo in se poveže z južnim mostom prek PCI Express. Tako je mogoče uporabljati katerikoli disk in ni se treba ukvarjati s težavami z združljivostjo.

Prednost tehnologije ReadyDrive je nizka poraba energije, zato je usmerjena predvsem na notesnike. A zdaj, ko je 4GB pogon že na trgu, tudi za zamisel ReadyBoost, postaja ideja vedno bolj zanimiva tudi za namizne računalnike. Tako bodo polprevodniški pogoni prevzeli štafeto, ki so jo doslej nosili trdi diski, kakor so mnogi tako dolgo že napovedovali... le da se bo ta predaja štafete zgodila precej bolj prikrito, kot smo morda nekateri pričakovali. **PCF**



Samsung in Seagate sta na trg že poslala hibridne pogone, kjer Flash deluje kot predpomnilnik za običajni disk.




Samsung zdaj oglašuje polprevodniške diske, ki temeljijo samo na pomnilniku Flash in imajo kapaciteto do 32GB.

**NASLEDNJI MESEC**
**PREPOZNAVA GOVORA**
JE TA TEHNOLOGIJA V ZADNJIH 20 LETIH RES ŽE DOVOLJ NAPREDOVALA? IZVEDELI BOSTE V NASLEDNJI ŠTEVILKI!

Gregor Mraz
NE PRENAŠA BEDAKOV

# VprašajteGregorja...

## UPORABNIKU (NE)PRIJAZNA TEHNIČNA POMOČ

## Hitri kviz
Redno mečkanje možganov

**1** **Kako je bilo ime zlobnemu programu v Disneyevem filmu Tron?**
a) Master Control Program
b) Master Computer Program
c) Main Control Process
d) Maximum Control Program

**2** **Kdaj je bil izdelan Multivac?**
a) 1955
b) 1956
c) 1960
d) 1975

**3** **V kateri TV seriji je nastopil računalnik Dr Theopolis?**
a) *Dr Who*
b) *Space:1999*
c) *Buck Rogers*
d) *Battlestar Galactica*

**4** **Kateri od naštetih ni izmišljen računalnik?**
a) HAL
b) SAL
c) Colossus
d) Univac

**5** **V kateri igri je nastopal računalnik SHODAN?**
a) *System Shock*
b) *Myst*
c) *Privateer*
d) *The Journeyman Project*

*Odgovori na strani 109*

## Brezplačna tehnična podpora

Imate težave z računalnikom? Če ta vsaj približno deluje, usmerite e-sporočilo v Gregorjevi smeri, če ne, pa se spravite na svinčnik in papir

**mraz@pcformatslo.net**
**PCFormat**
**Trg revolucije 2**
**2000 Maribor**

# Modrec je spregovoril

Vzhodnjaška modrost je sicer fina, a z njo ne boste popravili računalnika. Za kaj takega je potrebna modrost Gregorja Mraza

Mešanje tekočin in komponent računalnika ni priporočljivo.

**NAPAJALNIKI**

## Alkoholistična tipkovnica

**V tipkovnici polil pol piva (čisto po nesreči, seveda), nekaj pa se ga je polilo tudi po sprednji stranici ohišja. Po najboljših močeh sem polito pivo očistil in menil, da je vse v najlepšem redu... zdaj pa se mi računalnik kar sam od sebe ponovno zaganja!**

**V bistvu se ponovno zaganja v precej določenem redu. Najprej se dvakrat ponovno zažene, ko se Windows XP (Home) zaganja. Sistem se v tretjem poskusu naloži, nato pa se ponovno zažene po 10 - 20 minutah. Ko se mi je zagnal Chkdsk, sem opazil, da je na disku nekaj napak. Ali so te razlog, da se mi računalnik ponovno zaganja? Je mogoče kaj drugega, na primer napajalnik ali osnovna plošča?**

**RENATO**

Pijača se običajno polije po nesreči. Samo dejstvo, da si čutil potrebo, da mi to pojasniš, kaže, da si odločno preveč negotov. Ali imaš mogoče navado po računalniku polivati kakšno *drugo* tekočino? Ali običajno pivo načrtno polivaš po vsem, *razen* po računalniku? Ali si mogoče nameraval politi Bacardi Breezer? Ne glede na to, kaj se skriva v tvoji mračni duši, pa ti lahko povem, da bo edina diagnoza, ki jo lahko v tem trenutku postavim, v najboljšem primeru površna.

Če upoštevam samo naštete simptome, je malo verjetno, da bi lahko polito pivo povzročilo ponovno zaganjanje sistema. Največja nevarnost zaradi polite pijače so kratki stiki. V teoriji lahko zaradi kratkega stika določene komponente prejmejo preveč toka in se seveda trajno pokvarijo, v večini primerov pa samo nehajo delati, dokler se pošteno ne poskušijo. Sam sem polil že hektolitre kave na nešteto tipkovnic, pred nekaj leti pa sem celo vrgel disk v vedro z vodo (seveda po nesreči), ne da bi vse našteto trajno poškodoval. Namakanje osnovne plošče, ki je pod napetostjo, je veliko bolj tvegano, a sta tudi pri tem možna samo dva scenarija – ali bo delala brez težav ali pa sploh ne več.

Sodeč po tvojih besedah ponovni zagoni sploh niso naključni. Če sistem dvakrat odpove in se zažene komaj v tretjem poskusu, kaže na to, da napajalnik ne stabilizira napajanja osnovne plošče dovolj hitro. To pa se vsekakor ni zgodilo, ker si bil malce neroden z zlatorogom. Edina povezava s pivom bi lahko bila, da se je na lepljivem filmu, ki je ostal po politem zvarku, nabralo precej prahu, da se sistem pregreva, kar pa je tako malo verjetno, da bom še naprej vztrajal pri tem, da je kriv napajalnik.

TEŽAVE Z OS

## Kje je moj pisk?

**V Vem, da to ni ravno velik problem, mi pa vseeno pije živce. Sistem se mi namreč ne oglaša več. Žalosti me, da ne slišim več prelestne glasbe ob zagonu Windows, ki bi jo moral izkusiti vsak uporabnik tega sistema. Še vedno lahko predvajam glasbo, le zvokov ob dogodkih ni več. Nameščen imam Windows XP in Service Pack 2. Za protivirusni program uporabljam *AntiVir XP*, ki me je pred kratkim opozoril na virus W32/Jeefo. Ne vem, če ima ta kakšno zvezo z mojimi težavami, a ko sem ga odstranil, zvokov preprosto ni bilo več. Gregor, prosim, pomagaj mi.**

FRANCI

O Jeefo sicer ne onemogoči sistemskih zvokov, lahko pa poškoduje datoteke v Windows, zato ni nemogoče, da je po poti sesul še kak DLL, ki upravlja s sistemskimi zvoki. Bolj verjetno pa je, da je to zgolj naključje in da imaš dejansko težave z gonilniki za zvočno kartico.

Določene zvočne kartice namreč lahko občasno in čisto spontano utišajo zvok na enem od kanalov. To lahko preveriš tako, da odpreš program za nadzor jakosti zvoka (dvakrat klikni na ikono zvočnika v nadzorni plošči ali v sistemskem pladnju). Datoteke WAV se običajno predvajajo na drugem kanalu kot zvok s CD-ja ali sintetizirani zvoki, kar pomeni, da ti sistem omogoča predvajanje ene vrste zvokov, druge pa ne. Začasna rešitev te težave je pogosto samo ponovni zagon računalnika. Ponovna namestitev ali nadgradnja gonilnikov za zvočno kartico težavo popravi bolj trajno.

Se pa še medlo spomnim, da je bil zvok ob zagonu Windows vse prej kot glasba za moja ušesa, saj me je še najbolj spominjal na praskanje s ključem po izpostavljenih živcih moje duše. Po neštetih letih ponovnega zaganjanja Windows vsake pol ure pa je to rezgetanje stvar preteklosti. Vse moje računalnike sem namreč mojstrsko shekal tako, da namesto Windows XP Startup.wav predvajajo tri sekunde blažene tišine.

ZAGON

## Težave s pladnjem

**V Iz meni neznanega razloga so izginile prav vse ikone iz sistemskega pladnja, tako da je zdaj vidna samo ura. Edina ikona, ki je še ostala, je tista, prek katere lahko spreminjam zvočne učinke za integrirano zvočno kartico. Očitno se mi je to zgodilo, ko sem namestil *Real Arcade*. Ali obstaja kak način, da ikone povrnem?**

BOŠTJAN

O Ali si že kdaj naletel na ljudi (tiste, ki delajo v čudnih korporacijah, ki dejansko ne proizvajajo ničesar, razen denarja in predstavitev v *PowerPointu*), ki imajo na monitorjih cele vrste majhnih figuric in samolepilnih kosmatih kepic z izbuljenimi očmi? Takim ljudem se izogni na kilometre; pogovor z njimi bodo najverjetneje popolnoma brezplodni in brezciljni. Isto velja za ikone v sistemskem pladnju. Če se kdaj odpravim do soseda ali do človeka, ki se tako dolgo pretvarja, da je moj prijatelj, dokler mi ne popravim računalnika, in vidim več kot osem ikon v sistemskem pladnju, mi je takoj jasno, da me čaka dolgo in utrudljivo popravljanje sistema.

Veliko je programov, ki čutijo neznansko potrebo, da bi svojo navzočnost objavljali v sistemskem pladnju, a je le malo takih, ki bi za to imeli dober razlog. Na primer ikona, ki mi kaže, da sem se dotaknil sledne ploščice na notesniku. Hvala, še vedno sem dovolj prišteven, da vem, da počnem točno to. Ali pa ikona, ki mi pove, da mrežni kabel ni priključen. Mogoče zato, ker sedim na vrtu? Še ikona za spreminjanje jakosti je le bleda senca gumba na zvočnikih. Ikone v sistemskem pladnju so kot nalepke za avto. Prepričani smo, da odražajo našo osebnost in da imajo naša življenja z vsako novo nalepko nov smisel. Dejansko pa samo nižamo ceno avtu in si zastiramo pogled.

> **"Veliko je programov, ki čutijo potrebo, da bi svojo navzočnost oglašali v sistemskem pladnju"**

*RealArcade* je točno tak nepoklican pesek v oči. Ne bom se začel spraševati, zakaj bi sploh želel sneti 20 izvedb *Mah Jonga*, zanima pa me, kako nujno se ti zdi, da bi do takšne storitve dostopal iz sistemskega pladnja. Verjetno največja usluga, ki ti jo je *RealArcade* naredil, je točno to, da je počistil vse ostale ikone iz sistemskega pladnja. Če boš pa trmasto vztrajal pri obujanju vojske nepotrebnih elektronskih smeti, pa se odpravi na **Start→All Programs→Accessories→System Tools→System Restore,** kjer lahko sistem povrneš na stanje pred izginotjem. Si pa butast, če boš to res naredil.

ZAGONSKE TEŽAVE

## Počasni USB

**V Težave imam pri nalaganju Windows, če imam na računalnik priklopljeno kakšno napravo na USB. Težava je še toliko večja, ker imam na tem vodilu priključeno tipkovnico in miško. Namestim ju lahko brez težav in delata tudi, ko ponovno zaženem računalnik, pa se ta normalno zažene do zagonskega zaslona Windows XP, nato pa... prazen zaslon. To sistem naredi, tudi ko imam priključeno kakšno drugo napravo USB, na primer zunanji disk ali predvajalnik MP3. Ali obstaja kak način, da rešim ta problem? Poskusil sem že s ponovnim nameščanjem gonilnikov za tipkovnico in miško, naprave pa sem tudi vtikal v različna vrata USB, pa mi je računalnik samo javil, da ni tipkovnice ali pa se operacijski sistem sploh ni zagnal.**

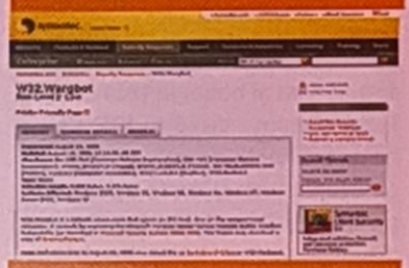
KRISTIJAN

O Nekatere osnovne plošče to počnejo. Ko se zaganjajo, zaznajo privklučene naprave USB in poskušajo ugotoviti status teh naprav. Dokler plošča ne dobi odgovora, se zagon ne nadaljuje. Nekatere naprave pa preprosto ne morejo poslati podatkov nazaj osnovni plošči. Mogoče zato, ker ne dobijo dovolj napajanja ali pa so prirejene tako, da jih lahko "zbudi" samo določen ukaz gonilnika, mogoče pa je tudi, da je "naprava" samo kabel brez priključene naprave.

Najenostavnejša rešitev je, da preprosto počakaš, da se Windows zažene, in šele potem priključiš napravo. Tega seveda ne moreš narediti s tipkovnico, ker ti bo BIOS začel težiti, da jo potrebuje za zagon. To sicer lahko onemogočiš v BIOS-u, a je vse prej kot priročno, da bi moral tipkovnico vsakič izklapljati in vklapljati ob vsakem zagonu. Včasih pomaga, da v BIOS-u spremeniš zagonsko zaporedje, tako da sistem zagonsko particijo najprej poišče na trdem disku, in šele potem na napravah USB. Če tudi to ne deluje, poskusi nadgraditi BIOS. V vsakem primeru je ta krivec za tvoje težave.

# FAQ

## Silica



**Dolgočasno ime, nevarna naprava.**

### Kaj je to?

Silica je prenosno, samodejno in brezžično hekersko orodje. Pregledal bo vse naprave v bližini in zagnal celo serijo poskusov vdora.

### Ta stvar je naprodaj?

V času, ko to bereš, bi že morala biti naprodaj v ZDA, pričakovana maloprodajna cena pa bi naj znašala 3.000 dolarjev (567.000 SIT).

### In kaj lahko naredi?

Silica lahko sname vse datoteke v skupni rabi, ki jih najde, shekane računalnike pa lahko rudi prisili, da se povežejo z zunanjimi vrati za poslušanje. V bistvu je enako, kot bi snel trojanskega konja.

### Ali so vsi računalniki ranljivi?

Ne. "Poanta" Silice je poenostavljeno iskanje računalnikov, ki imajo nezavarovane uporabniške račune, izklopljene požarne zidove in tako naprej. Če redno nameščaš popravke za Windows, uporabljaš kriptirano brezžično povezavo in imaš primerno zaščiten računalnik, ti Silica ne more škoditi.

### Zakaj je "poanta" v narekovajih?

Zato, ker so eden od trgov za Silico tudi skupine hekerjev. Takšno napravo si lahko vtakneš v žep, greš do sprejemne pisarne in se pretvarjaš, da prodajaš sendviče, medtem pa se zaupne datoteke brez vednosti lastnika pretakajo v tvoje roke.

### Pa se lahko to zgodi?

Visoka cena bo odvrnila začetnike in diletante, marketinška strategija za Silico pa je "če je ne boš kupil, jo bo kupil pa tvoj tekmec".

### Več informacij:

www.immunitysec.com

TRDI DISKI

## Zagon ali ne zagon?

**Pišem ti zaradi težav s trdimi diski. Imam WD320GB SATA I, WD80GB IDE primarni master, WD30GB IDE sekundarni slave. Sistem imam naložen na 320GB disk. Z njim ni nobenih težav. Težave imam z diskoma IDE. Če imam priklopljen samo en disk na položaju master, je vse v redu. Ko pa imam priklopljena oba diska, drugi (30GB) ne deluje. Ko sistem dostopa do njega, se računalnik ponovno zažene. Mostički so nastavljeni tako, da je 80GB disk na položaju master, 30GB pa slave, tako da tu ne vidim težav. Hec pa je v tem, da je to odvisno od kabla, s katerim je disk priklopljen. 14 dni sem imel originalni Asusov kabel in**

**vse je delalo brez težav. Pred nekaj dnevi pa sem kupil nove kable, okrogle UV, in takrat so se začele težave. Najprej sem mislil, da je s kablom kaj narobe in sem ga zamenjal s tistim od CD-ROM-ov, ker slednji delujejo normalno. Kupil sem namreč dva UV kabla, seveda identična. Težava je enaka, tako da kabli niso krivi. Nato sem preklopil nazaj Asusove kable in zdaj disk ne dela niti s temi kabli. Napiše mi boot faliure, please insert boot CD.**

AMADEJ

Še bolj pomembno vprašane tukaj je, koliko naprav bi še rad obesil na en sam napajalnik. Trije trdi diski lahko utrudijo tudi velikanske napajalne zverine in če nimaš *najmanj* 460W napajalnika, boš imel težave. Verjetno je tvoj napajalnik že opešal in si ga s priklapljanjem dodatnih diskov praktično upokojil.

OSNOVNE PLOŠČE

## Težavni USB

**Imam 2,8GHz Pentium 4 in 1GB pomnilnika na osnovni plošči Asus P4 S800. Ker vrata USB na osnovni plošči ne delajo, uporabljam kartico PCI USB 2.0. Pred kratkim se mi je začel računalnik sam od sebe ponovno zaganjati, kakor hitro priklopim kakšno napravo na to kartico ali ko napravo neham uporabljati. XP pravi, da se je sistem vzpostavil nazaj po napaki in pokaže naslednji datoteki:**

**C:\DOCUME~1\Markec\LOCALS~1\Temp\WERf610.dir00\Mini121005-03.dmp**

**C:\DOCUME~1\Markec\LOCALS~1\Temp\WERf610.dir00\sysdata.xml**

**Isto se mi včasih zgodi, ko poskušam zaustaviti sistem. Ali gre pri tem za strojno ali programsko napako? Windows mi ne pove ničesar uporabnega, tako da ne vem za kaj gre..**

MARKO

Moji nadnaravni čuti mi pravijo, da gre za strojno napako. Zakaj vrata USB na osnovni plošči ne delajo? Ali so sprva delala, pa so nehala ali pa si že od vsega začetka moral uporabljati kartico PCI? V vsakem primeru je zadeva sumljiva. Lahko bi šlo za konflikt IRQ. To lahko preveriš tako, da premestiš kartico v drugo režo, da bo krmilnik dobil nov IRQ. Če reže ne uporabljaš za nič drugega, je lahko tak test istočasno tudi rešitev težave. Če se računalnik neha sam ponovno zaganjati in ne javlja več napak, preprosto pusti kartico, kjer je. Če s tem ne rešiš težave, bi jaz na tvojem mestu zamenjal osnovno ploščo. Idealno bi bilo, če bi jo zamenjal za tako ploščo, na kateri interna vrata USB normalno delujejo.

NAMESTITEV OS

## Hiter zagon

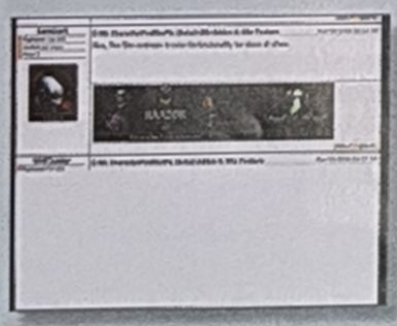
**Glede na to, da ste že večkrat pisali o tem, da je mogoče s pomnilnikom Flash pospešiti računalnik, me zanima, če bi lahko 4GB pomnilnik Flash (Buffalo Firestix) uporabil kot primarni zagonski disk (C:) in nanj namestil Windows, da bi popolnoma izločil trdi disk? Če bi bilo to mogoče, bi lahko potemtakem pošteno pospešil notesnik. Če ne gre z XP bi pa mogoče šlo z Visto... Kaj praviš o tem?**

UROŠ

Obstaja kar nekaj razlogov, da bi zagonski operacijski sistem spravil na pomnilniški ključek, a izboljšanje zmogljivosti vsekakor ni eden od njih. Moderni vgrajeni trdi diski običajno zmorejo prenašati 50MB/s. Zunanji disk USB 2.0 se ponavadi zaustavi nekje pri 40MB/s, polprevodniški disk pa pri 30MB/s. Razlike sicer niso blazne – gre za delčke sekunde, tudi pri nalaganju operacijskega sistema – res pa je, da s prestopom s trdega diska na polprevodniško napravo prenos seliš v napačni smeri. In sploh še nisem začel govoriti o ničemer drugem, kot o samem zagonu. Če bi se rad trajno znebil trdega diska, boš moral na

## Dinamični podpisi v Warcraft

Ker mora vsak poznati vaše alkimistične sposobnosti



### 1 Kaj je podpis?

Podpis na forumu je tisti grafični prikaz na dnu vašega sporočila, ki vsem pove, kako ste pametni. Na forumih *World of Warcraft* potrebujete takega, ki kaže vaš razred, raso in stopnjo, ne da bi ga morali spreminjati ob vsakem napredovanju. Z drugimi besedami: čas je, da se odpravite na **www.rpgoutfitter.com**.

### 2 Zgrabite podatke

Za zbiranje podatkov o vaših izkušnjah iz igre namestite dodatek za *Warcraft*, imenovan *CharacterProfiler*.

Odprite okvir **Character** v *WoW* in kliknite na **Save**. S tem boste shranili podatke v **c:\Program Files\World of Warcraft\WTF\Account\<vaš račun>\SavedVariables\CharacterProfiler.lua**

### 3 Posmenite sliko

Slika vašega lika ni del podpisa, temveč uporabi grafiko z ljubiteljske spletne strani *WoW*. Uporabite lahko dodatek *CharacterPaperDoll* in zajamete avtoportret, ki ga potem uporabite v profilu na forumu ali za spreminjanje datoteke s podpisom. Odprite okvir z lastnostmi lika, kliknite na **Pic** in zajemite sliko zaslona.

### 4 Sestavljanje

Naložite datoteko **CharacterProfiler.lua** in zaslonsko sliko svojega lika na **www.rpgoutfitter.com**. Ustvariti morate račun in kliknite na **Upload Profile**. S tem boste ustvarili povezavo do datoteke s podpisom, ki jo lahko prilepite v profil na vsakem forumu, ki omogoča grafične podpise.

polprevodniški pogon preseliti tudi začasne datoteke in navidezni pomnilnik. Ta vrsta shrambe se pogosto prepisuje in briše, in če polprevodniški diski počno kaj res slabo, je to brisanje, ker so pri tem več desetkrat počasnejši od trdih diskov.

Uporabniki Linuxa pa prav to počno že leta, samo zato, da bi dokazali, da lahko, zato ni razloga, da se takega podviga ne bi lotil. Zagonski operacijski sistem na pomnilniškem ključku je tudi odlično orodje za reševanje težav, če že ne služi ničemur drugemu. Prav spodobna navodila za različico za XP boš našel na **www.weethet.nl/english/hardware_bootfromusbstick.php.**

**KABLI**

## Samo priklopi ga

**V Svoj stari računalnik sem usposobil za otroke. Vse sem pravilno priključil (vsaj mislim, da sem), ko računalnik prižgem, pa mi na zaslonu izpiše samo "check video cable connection". Ali mi lahko poveš, kaj sem naredil narobe?**

MARJAN

O Mogoče si kabel za monitor priključil v napačna vrata VGA. Ker ne vem, za kakšno osnovno ploščo gre, ti lahko povem samo to, da lahko vrata VGA najdeš na zadnji strani osnovne plošče, med ostalimi vrati, kot so mrežna, USB in druga. To so vrata za integrirano grafično kartico. Če imaš ločeno grafično kartico, boš vrata našel pod vsemi priključnimi vrati na osnovni plošči, pravokotno nanje. Če imaš integrirano in samostojno grafično kartico, bo slednja glavna, tako da je monitor potrebno priključiti na vrata ločene grafične kartice. Če si vse to naredil, pa signala še vedno ni, obstaja možnost, da grafična kartica ne deluje. Preveri tudi, če ni kaj narobe s samim kablom.

**PROCESOR**

## Moj procesor je prevroč

**V Pred kratkim se je moj računalnik začel obešati (v bistvu štirikrat zapiska in se potem ugasne). Moj oče sestavlja računalnike, a ne ve, kaj bi lahko bilo narobe. Oba misliva, da je kriv procesor, saj je zelo vroč, če se ga dotaknem. Oče je pogledal, kakšna je temperatura procesorja, in je ugotovil, da znaša 99 stopinj.**

ANEJ

O Procesor je vroč na dotik, v BIOS-u piše, da je prevroč, in obnaša se, kot da se pregreva. Kaj bi rad od mene? To me spominja na vic, v katerem moški reče svojemu duhovniku: "Oče, mislim, da me žena vara z drugim."
"Ali se zadnje čase čudno obnaša?" vpraša duhovnik.
"Nisem opazil, da bi se."
"Ali je bilo zadnje čase veliko anonimnih telefonskih klicev ali visok račun za kreditno kartico?"
"Ne, ničesar takega ni bilo."
"Zakaj pa potem sumiš, da te vara?"
"Ne morem se spomniti nobenega drugega razloga, da bi bili vi v najini postelji."

OK, tvoja situacija me sploh ne spominja na ta vic. Dejstvo pa je, da sta z očetom očitno uspela popolnoma spregledati dejstvo, ki se vama samo vsiljuje. Zamenjaj hladilnik na ventilatorju z novim/večjim/boljšim in mi nehaj težiti s takšnimi nepotrebnimi vprašanji. PCF

## VIRUS MESECA

**Ime** Wargbot
**Vzdevki** IRCBOT, Mocbot, Cuebot
**Vrsta** Črv
**Okuži** Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
**Število izbruhov** <100
**Virulenca** Srednja
**Nevarnost** Srednja
**Prvič odkrit** 12. 8. 2006

### Simptomi

Wargbot je črv, ki zaznava omrežja. Odpre kanal IRC kot zadnja vrata v vaš sistem, in sicer na vratih 18067, ter posluša ukaze z določenih mest. Med temi ukazi so takšni, ki od črva zahtevajo, naj poišče nove naslove IP, ki jih lahko okuži, zažene napad DoS ali sname trojanski konj Ranky.X.

### Preventiva

Wargbot se širi z izkoriščanjem varnostne pomanjkljivosti "buffer underrun" v kodi za skupno rabo datotek in tiskalnikov v omrežjih Windows. Ta pomanjkljivost je bila odkrita in popravljena 8. avgusta 2006, a Windows ME, 98 in 95 nimajo več podpore za varnostne popravke. Če imate Windows XP in omogočen Windows Update oziroma ste po 8. avgustu letos že nameščali varnostne popravke, vaš sistem ni ogrožen. Če imate starejši operacijski sistem, pa vam priporočamo, da onemogočite skupno rabo datotek in tiskalnikov in namestite pošten požarni zid.

### Zdravilo

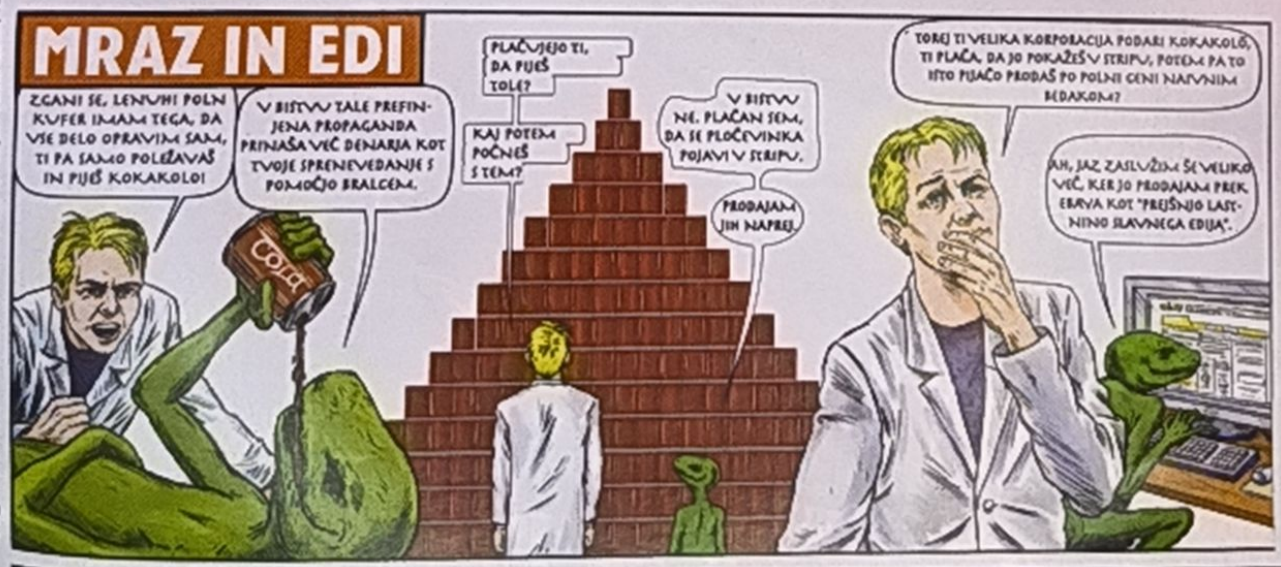
Zbrišite wgareg.exe iz mape System ali System32 in uporabite System Restore za obovitev registra na datum pred 12. avgustom 2006.

### Več informacij

tinyurl.com/qufdv

**Odgovori** 1a, 2 – niti eden. Multivac je izmišljen računalnik, ki si ga je leta 1955 izmislil Isaac Asimov. 3c, 4d, 5a

## MRAZ IN EDI



F-Secure Internet Security 2007

- NOVO Tehnologija F-Secure DeepGuard™
- NOVO Pregledovanje internetnega prometa
- NOVO Izboljšana zaščita proti vohunskim programom
- NOVO Uporabniški profili v starševskem nadzoru
- NOVO Izboljšano upravljanje s karanteno
- Zaščita pred virusi, črvi in vohunskimi programi
- Zaščita pred neželeno pošto
- Požarni zid in zaščita pred skritimi procesi (Rootkiti)
- Najhitrejši odziv na nove grožnje
- Vsakodnevne samodejne posodobitve
- Enostavna namestitev in uporaba v slovenskem jeziku

Več informacij:
Telefon: 02 620 63 94
E-pošta: info@f-secure.si
Splet: www.f-secure.si

F-SECURE®

ŽE V PRODAJI!

# FHM V TEJ ŠTEVILKI

**NAROČI SE 080 23 13**

**IN PREJMI SCHWARZKOPF PROFESSIONAL BC BONACURE HAIRTHERAPY VITALISE HAIR GEL, VITALISE HAIR AND BODY ŠAMPON IN HYDRATE HAIR&SCALP ŠAMPON, KI TI GA PODARJA HAIR BEAUTY!**

Pohiti, darilo je za to številko omejeno za prvih 30 naročnikov, ki v celoti poravnajo naročnino.

DVD MESECA

# Everything Is Illuminated

Regija 2 **Warner Home Video**

**V svojem** poetičnem režiserskem prvencu je Liev Schreiber – igralec, ki je najbolj znan po vlogi v filmih Scream in novejši različici *The Manchurian Candidate* – na filmsko platno postavil kompleksni in odštekani roman Jonathana Safrana Foerja. *Everything Is Illuminated* je nenavadna mešanica satire, komedije in drame na temo holokavsta, humorni ton filma pa se po prvi polovici, ki kar naprej brije norce iz kulturnih stereotipov, dramatično spremeni v stilizirano meditacijo o pomenu identitete, pripadnosti in preteklosti, ki je za nameček začinjena z odlično melanholično in živahno ljudsko glasbo.

Junak te ambiciozne komične drame je Jonathan (Elijah Wood), resen mladi Američan, ki zbira vse možne predmete, povezane z življenjem njegove družine, in jih kot kak forenzični specialist skrbno spravlja v plastične vrečice. Ko mu babica na smrtni postelji izroči oblečilo fotografijo njegovega dedka in skrivnostne ženske, ki mu je med vojno rešila življenje, se Jonathan odloči, da bo raziskal svoje korenine. Odpravi se v Ukrajino, kjer najame usluge posebne agencije, ki se specializira za "turneje po sledeh mrtvih Židov".

Ocena
Film ✪✪✪✪✩
Disk ✪✪✪✩✩

Vodita jo mladi Alex (odlični Eugene Hutz, pevec ciganske punk zasedbe Gogol Bordello), ki idolizira ameriško pop kulturo in še posebej Michaela Jacksona, in njegov "slepi "dedek (Boris Leskin), ki ga povsod spremlja "vsevidna" nevrotična psička po imenu Sammy Davis Junior Junior. Po ukrajinskem podeželju se v starem trabantu podajo na popotovanje, ki bo celotno druščino spremenilo za zmeraj...

# Good Night, and Good Luck

Regija 2 **Warner Home Video**

**Georgeu Clooneyu** očitno ni dovolj, da je velik lomilec ženskih src in odličen igralec, saj se je s *Confessions of a Dangerous Mind* že izkazal kot nadarjeni režiser, zdaj pa se je odločil, da nam bo postregel še z brilijantno upodobitvijo enega izmed najbolj sramotnih obdobij v politični zgodovini Amerike.

Varljivo preprosta drama, ki je v imenu avtentičnosti posneta v črno-beli tehniki – in prežeta s cigaretnim dimom in jazz glasbo – vas bo prestavila v čas, ko se je slavni novinar Edward R. Murrow (David Strathairn) ob podpori zvestega producenta Freda Friendlyja (George Clooney) in svojega šefa pri CBS (Frank Langella) pogumno zoperstavil korporativnim in sponzorskim pritiskom in razkrinkal demagoško politiko strahu zloglasnega senatorja McCarthyja, pri tem pa za obrambo svobode govora tvegal lastno službo.

*Good Night, and Good Luck* je inteligenten, provokativen film s pomembnim sporočilom, ki odmeva tudi danes: da je patriotizem pogosto pretveza malopridnežev in da moramo biti previdni, kadar si cesar za nova oblačila omisli zastavo.

Ocena
Film ✪✪✪✪✩
Disk ✪✪✪✩✩

# Silent Hill

Regija 2 **20th Century Fox Home Entertainment**

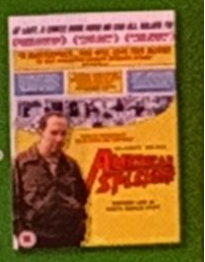
**Ker nad filmskimi** predelavami video iger zaradi zmazkov gospoda Uweta Bolla (BloodRayne, Alone in the Dark) visi pravo prekletstvo, so postala nizka pričakovanja v zvezi s tovrstnimi izdelki že obvezni del vsakdanjika. Zato nas je toliko bolj presenetil ogled Silent Hill, s katerim je režiserju Christophu Gansu (ki je tudi sam navdušen ljubitelj iger Silent Hill) uspelo ustvariti prvo filmsko predelavo igre, ki pokaže nekaj, kar se dejansko bliža umetniški kredibilnosti.

Rose Da Silva (Radha Mitchell) ne more razumeti nepojasnjenih nočnih mor hčerke, v katerih kar naprej omenja mestece Silent Hill. Kljub protestom svojega moža (Sean Bean) jo odpelje v zapuščeno rudarsko mestece, da bi tam našla odgovore na te bizarne sanje. Toda deklica se v mestecu duhov, kjer namesto snega pada pepel, izgubi, Rose pa se znajde v pravi zoni somraka, iz katere ni izhoda. Po tehnični plati je Silent Hill prava vizualna mojstrovina, ki ostaja zvesta grozljivemu, temačnemu vzdušju in videzu igre, ne pozabi pa vam postreči niti z izvrstno upodobitvijo Pyramid Heada, ki s sabo tovori enega največjih mečev v zgodovini filma....

Ocena
Film ✪✪✪✩✩
Disk ✪✪✪✩✩

# DVDKotiček

## AMERICAN SPLENDOR

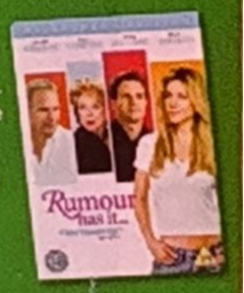


Regija 2

**Harvey Pekar (Paul Giamatti) je zaposlen je kot pisarniški uslužbenec, njegov drugi zakon je v razsulu, da bo mera polna, pa je zaradi preobilice kričanja izgubil tudi glas. Odločen, da bo nekaj spremenil, se odloči napisati strip, ki dokumentira njegovo bedno, vsakdanje življenje. Kot junak underground stripa *American Splendor* kmalu postane kultna ikona in poet delavskega razreda – njegovi nasprotniki so zoprni šefi, pisarniška birokracija in "stare mamke", zaradi katerih mora v veleblagovnicah vedno čakati v dolgih vrstah, njegova orožja pa cinizem, depresija in mogočni ščit osamljenosti. In sedaj ima tako kot Spiderman in X-Men tudi svoj lastni film!**

✪✪✪✪✪

## RUMOUR HAS IT

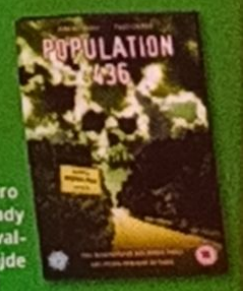


Regija 2

**Pred nekaj meseci se je začelo šuštjati, da je novi film Jennifer Aniston prava polomija. Toda govorice so zgolj govorice... dokler se ne izkažejo za resnične. Sarah (Jennifer Aniston) pred svojo poroko izve družinsko skrivnost: njena babica (Shirley MacLaine) naj bi nekoč zapeljala ljubimca svoje hčerke, celotna govorica pa je postala osnova za slavni film z Dustinom Hoffmanom v glavni vlogi. *Rumour Has It* je lepo zloščena katastrofa, ki se na vse pretege trudi, da bi bila nekakšno neuradno nadaljevanje klasike *The Graduate* iz leta 1967, po njenem ogledu pa si težko prestavljamo, da nam bo Hollywood še letos sposoben postreči z bolj podpovprečno in bebavo romantično komedijo.**

✪✪✩✩✩

## POPULATION 436



Regija 2

**Obstajajo dobre in slabe srhljivke. *Population 436* je nekje vmes, saj prav po ničemer ne izstopa, kljub temu pa za ljubitelje zvrsti ponuja uro in pol čisto solidne zabave. Steve Kady (Jeremy Sisto) je popisovalec prebivalstva, ki se po službeni dolžnosti znajde v idilični vasici Rockwell Falls, da bi raziskal zanimivo statistično anomalijo: število njenega prebivalstva se ni spremenilo v sto letih in vzrajno šteje natančno 436 duš. Medtem uživa v gostoljubju domačinov, ki so vsi po vrsti obsedeni s številkami in numerologijo, stvari pa se zapletejo, ko hoče vasico zapustiti...**

✪✪✪✩✩

## EIGHT BELOW

Regija 2

**Če si po ogledu *March of the Penguins* mislite, da se na Antarktiki godi slabo samo pingvinom, vam bo *Eight Below*, Disneyeva drama za vso družino, razbila iluzije. Navdihnila jo je resnična zgodba o skupini vlečnih psov, ki se je bila v neprijaznem okolju Antarktike prisiljena boriti za preživetje z izdajalskimi ledenimi ploščami, lačnimi tjulnji in ostrimi temperaturami, medtem ko je njihov lastnik vneto zbiral denarna sredstva, s katerimi bi lahko organiziral reševalno akcijo. Najbrž je povsem odveč dodati, da vsem ljubiteljem psov toplo priporočamo, da si zraven pokovke pripravijo tudi ogromno zalogo robcev.**

✪✪✪✩✩

# Spletnestrani

## NAJNOVEJŠE ONLINE GOVORICE

### NAJBOLJŠE FILMSKE STRANI

**The AV Club**
www.avclub.com/content/cinema
**Brez dvoma najboljše, najbolj inteligentne in na srečo tudi najkrajše kritike filmov na spletu. Namesto osem strani nakladanja, v katerih izveste celotno zgodbo, so kritike tukaj dolge po tri odstavke, odlično napisane in po našem skromnem mnenju celo relevantne.**

**Roger Ebert**
rogerebert.suntimes.com
**Roger Ebert je mogoče popoln idiot za ocenjevanje iger, filme pa obvlada. Preskočite sredine opisov, če ne želite izvedeti celotne zgodbe, njegovi uvodi in zaključki pa so prav zanimivi.**

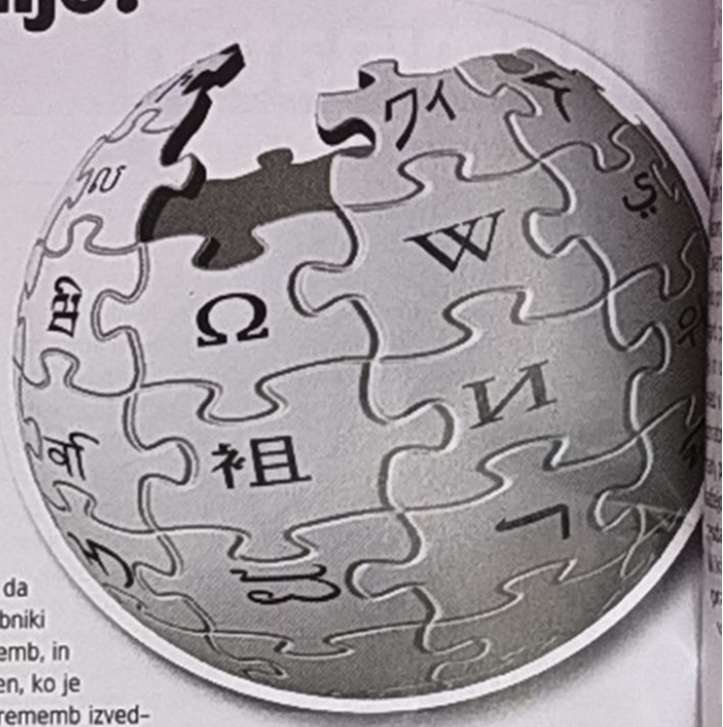
**Metacritic**
www.metacritic.com/film
**Na strani niso objavljene lastne kritike, saj gre za zbirko vseh kritik v vesolju (vključno z nekaterimi opisi iger iz *PCF*), končna ocena pa je povprečje vseh zbranih ocen.**

**CAP Alert**
www.capalert.com
**Stran sicer ni najboljša, je pa zato najbolj zabavna. Gre namreč za ameriško desničarsko krščansko rjovenje o zlobni vsebini vsakega filma pod soncem. Razen Mary Poppins, ki je čisto v redu film, če odštejemo, da v njem nastopa čarovnica.**

## Kdo piše Wikipedijo?

Zakaj v sestavljanki vedno manjka nekaj ključnih kosov?

Popularna spletna enciklopedija niti slučajno ni delo majhnega števila ljudi



**Spletna enciklopedija** Wikipedia že dolgo buri duhove, saj hodi po tanki liniji med nezaupanjem in najboljšo pogruntavščino človeštva od vzhoda informacijske dobe. Medtem ko se odvijajo volitve za upravo na Wikimedii, smo si ogledali raziskavo o tem, kdo dejansko piše Wikipedio. Ali gre res za delo nekaj več kot tisoč uporabnikov ali pa je vse skupaj samo mit?

Najboljša lastnost Wikipedie je ta, da jo lahko ureja vsak, ki jo bere, takšna svoboda pa kaj hitro rodi nezaupanje množice. Do zdaj nas je glavni glas Wikipedie, James Wales, pomirjal z zagotovili, da je spletna stran dejansko delo zelo majhne skupine predanih uporabnikov, in ne unverzalni portal za vsakogar, kar je morilo previdnejše uporabnike. Aaron Swartz (**www.aaronsw.com**), član Wikipedie in kandidat na volitvah, je pred kratkim spodbil te trditve.

Wales je do svojih zaključkov prispel tako, da je preveril, kateri uporabniki so izvedli največ sprememb, in je bil še kako presenečen, ko je videl, da je kar 50% sprememb izvedlo le 0,7% registriranih uporabnikov, kar

### Katzenführer
**CATS THAT LOOK LIKE HITLER**

"Ali se vsako noč potni zbujate, ker vas je strah, da bo vaša mačka napadla Poljsko?" To je vprašanje, ki se je porodilo že vsakomur. Dokaz za tehtnost vprašanja pa lahko najdete na strani Cats That Look Like Hitler. Mogoče se vam zdi, da bi bilo težko najti že eno samo mačko, ki bi bila podobna Hitlerju, kaj šele toliko kosmatinčkov, da bi z njimi zapolnili celo spletno stran – pomislite znova.

Na sliki zgoraj je Mustikka, ki nima le zgovornih brčic, temveč tudi pogled, ki pripada pravemu tiranu. Kot verjetno predvidevate, lahko na strani tudi glasujete o tem, katera mačka je najbolj podobna zloglasnemu diktatorju, in seveda pristavite svoj lonček s kakšnim komentarjem. V času pisanja je bilo na strani 267 mačjih Hitlerjev, stran pa še kar raste. Saj verno, da je neokusno. Je pa vsaj zabavno.
**www.catsthatlooklikehitler.com**

### V&O
**IS IT NORMAL?**

Saj veste, kako je, ko pribijate mucka na steno, pa vas situacija naenkrat spomni na čas, ko je vaša mama prvič požgala šolo. Kako mislite, da ne veste? Ah, dajte no! Res?

Še dobro, da imamo neprecenljivo storitev, imenovano Is It Normal?, kjer lahko anonimno zastavite takšna potencialno grozljiva vprašanja in dobite odgovor od enako anonimnih uporabnikov.

Stran je zasnovana podobno kot Hot Or Not, tako da lahko na vprašanja odgovarjate z da ali ne oziroma jih preskočite. Obstaja tudi možnost, da dodate komentarje za tiste, ki bi radi bolj natančen odgovor. Mogoče pa boste kdaj dobili neustavljivo željo, da bi pomagali nekomu, ki je pravkar ugotovil, da ima tri mozolje na riti, pa bi rad spal s punco, a ne upa, da ta ne bi opazila tistih grozljivih mozoljev...
**isitnormal.com**

### Navajanje na kahlico
**MOTHERS AGAINST PEEING STANDING UP**

Razumite že enkrat, da ni lahko biti moški. Vsi sklepajo, da je zaradi našega priveska lulanje noro enostavno, pa ni. V bistvu zadeve ne moremo kontrolirati. Vsaj ne popolnoma. Zaradi tega še nismo slabi ljudje in to vsekakor ne more biti razlog, da se prestrašene mame začnejo zbirati in zagnati kampanjo proti nam.

MAPSU je prav strašljiv napad na vse, ki bi si drznili mehur prazniti stoje. Razlog za kampanjo je ta, da bi se naj moški končno začeli zavedati, da ne znamo lulati naravnost, zato te jezne mame od svojih sinov zahtevajo, naj lulajo sede. Te ženske so si zastavile cilj, da bodo do leta 2010 moške pripravile do tega, da se bodo odrekli grdi navadi lulanja stoje, zato vabijo nove aktiviste, da se pridružijo kampanji. Mi predlagamo kompromis – lulajte v umivalnik.
**www.mapsu.org**

znaša okoli 524 ljudi. Pravi tudi, da sta le 2% (okoli 1.400 ljudi) uporabnikov odgovorna za kar 75% sprememb, ostalih 25% sprememb pa sestavljajo manjši slovnični in pravopisni popravki, vandalizem in drugi popravki, ki jih je izvedlo večje število uporabnikov.

### ČEMU PANIKA?

Nekateri, ki so se udeležili Walesovega govora na univerzi v Stanfordu, pa so bili sumničavi. Predlagali so, naj namesto sprememb prešteje število prispevanih besedil. Aaron Swartz se je odločil, da bo naredil prav to. Napisal je program za filtriranje rezultatov, nato pa je snel celoten arhiv in preštel število prispevkov vsakega uporabnika. Rezultati te raziskave močno nasprotujejo Walesovim poskusom, da bi pomiril javnost.

Swartz je naključno izbral večje število prispevkov (obdelava vseh 60 milijard prispevkov bi trajala neprimerno dlje) in ugotovil, da so veliko večino besed v prispevkih napisali neregistrirani uporabniki, ki so tudi odgovorni za najmanj popravkov. Rezultati te raziskave kažejo, da najbolj aktivni uporabniki resda izvedejo največ popravkov na Wikipedii, a so ti popravki slovnični in pravopisni, večina vsebine pa je delo uporabnikov, ki so prispevali en sam vnos. Torej le gre za delo celega sveta, kot se boji marsikateri uporabnik.

Posledice tega odkritja so zelo zanimive za vse, ki trdijo, da je Wikipedia stran, ki ji ne gre zaupati, oziroma tistih, ki bi radi preprečili vsesplošno urejanje strani, da bi se zaščitili pred morebitnimi netočnimi, nepreverjenimi ali žaljivimi prispevki.

Zdi se, da se ne moremo več zanašati na to, da je Wikipedia pod strogim nadzorom. A, kot je pripomnil Swartz: "najbolj zanimivo pa je, da stran vseeno deluje."

**"Veliko večino besed v prispevkih so napisali neregistrirani uporabniki Wikipedie"**


**Forum**
**Last Plane To Jakarta**

Večno zabaven blog priljubljenega glasbenika uredništva *PCF* in talentiranega pevca Johna Darniella..

lastplanetojakarta.com


# Avtorska patrulja

## Pri *PCFormatu* vzdihujemo, ker je celo veliki Linus Torvalds brez sramu skočil z vlaka anti-DRM

**Resnično bi** že enkrat radi nehali pisati o sovražno nastrojeni kampanji združenja RIAA, ki vlaga tožbe zoper popolnoma nedolžne ljudi za nesmiselno visoke zneske in brez vsakih dokazov o storjenem kaznivem dejanju, pa nam nekako ne uspeva. Vsekakor moramo omeniti najnovejši in vsekakor najbolj drzen podvig – vložili so tožbo zoper moškega, *ki sploh nima računalnika*. (Zadeva je skoraj primerljiva s tožbo, ki so jo lani vložili zoper mrtvo žensko.)

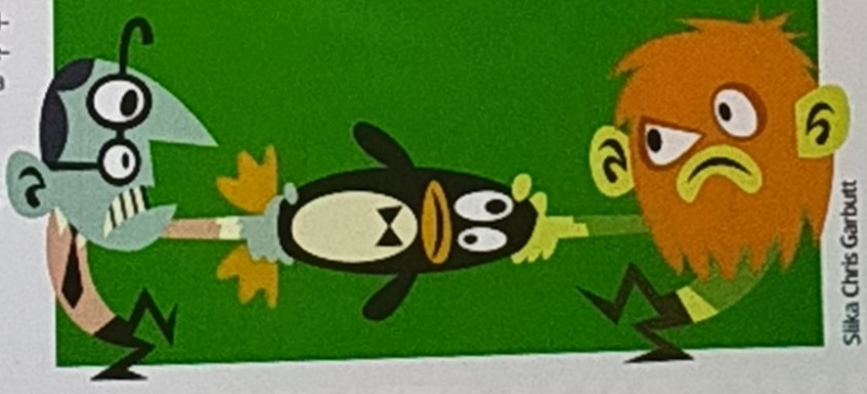
Splača se tudi omeniti eno najbolj norih zahtev po zaščiti intelektualne lastnine, ki jo lahko preberete na spletni strani britanske poštne službe Royal Mail (nanaša se na novi *SmartStamp*): "Royal Mail, logotip Royal Mail, rdeča barva in *SmartStamp* so zaščitene blagovne znamke Royal Mail Group plc." Srčno upamo, da bralci *PCFormata* ne uporabljate več rdeče barve in naznanjamo, da je tudi mi v reviji ne bomo več uporabili. No, vsaj ne več tako zelo pogosto...

Osrednja tema tega meseca pa je dokaj žalostna novica o stvarniku Linuxa, gospodu Linusu Torvaldsu, ki vedno globlje tone v smrdljivo blato DRM. Mož, za katerega mnogi trdijo, da mu ne pripada laskavi naslov avtorja brezplačnega operacijskega sistema GNU/Linux (večino dela je opravil Richard Stallman, Torvaldsovo jedro pa je le majhen delček vsega), cepeta z nogami zaradi najnovejšega osnutka GNU General Public License (GPL različice 3) oziroma zaradi načina, na katerega so obravnavane osnovne vrednote GPL-ja. Konkretno gre za način, na katerega DRM obravnava dostop do vsebin za programe, ki uporabljajo Linuxovo izvorno kodo.

Tisti, ki stojijo za GPL, vztrajajo pri svojih osnovnih načelih, ki jih Torvalds vidi kot: "nič več dobro ravnotežje, ki ga večina ljudi lahko sprejme." "Večina ljudi" v tem primeru pomeni "velika podjetja".

GPL se seveda ni spremenil – spremenil se je Torvalds. Ta je Stallmanov GPL popolnoma zavrgel, ker bi naj bil "politično obarvan", kot da je to nekaj slabega, kar seveda kaže na vse večji predpad med tistimi, ki resnično verjamejo v avtorsko nezaščiteno brezplačno programsko opremo, in tistimi, ki so pripravljeni sklepati kakršnekoli kompromise in povzročiti z DRM okuženo korporativno zasmrajeno smrt celotnega koncepta.

**Tux, Linuxov pingvin, je razdvojen, ubogi revež.**



Slika Chris Garbutt

### Propaganda
**PERVERSION FOR PROFIT**

Zahvaljujoč strani Prelinger Archive (**www.prelinger.com**) je ta neverjetna propaganda iz leta 1965 na voljo za ogled prek spleta. Gre za pro-pornografski film, ki ga je financiral Charles Keating (ki je bil leta 1989 vpleten v precejšen finančni škandal), vodil pa ga je ameriški napovedovalec George Putnam (pri 92 še vedno miga in vodi desničarsko radijsko oddajo).

Gre za prav neverjetno tirado, ki besno toliče po zlobi pornografije in menda očitnemu dejstvu, da bo ta uničila moderno civilizacijo. Citat: "To je ista vrsta gnilobe in propada, zaradi katerih je izginilo kar 16 od 19 največjih civilizacij na svetu."

Film prav perverzno ponuja uporaben seznam skrite pornografije iz 60. let in prav neprijeten vpogled v globino homofobije, ki je vladala v tistem času.

**www.jonhs.net/freemovies/perversion_for_profit.htm**

### Demotivacija!
**MOTIVATOR**

Ali si lahko predstavljate kaj bolj groznega, kot je to, da stopite v pisarno, polepljeno s tistimi grozljivimi motivacijskimi posterji? Lažna sentimentalnost, napisana z velikimi črkami, ogabne laži, ob katerih se počutite krivi, ker niste na smrt zadovoljni z vsemi okoli sebe... No, zdaj je čas za sladko maščevanje.

Noro zabavni demotivatorski posterji so na voljo že dolgo, z Motivatorjem in primerno digitalno fotografijo pa lahko ustvarite tudi lastne. Zadeva je krasno oblikovana, neverjetno enostavna za uporabo in popolnoma brezplačna.

Stran je delo Johna Watsona in je ena od igrač Flikr, ki jih je razvil, na strani pa je še nekaj dodatnih izboljšav in nekaj dodatnih možnosti za obdelavo fotografij, tako da jih zdaj lahko spremenite v plakate, filmske posterje ali kaj še bolj zabavnega in/ali odštekanega.

**bighugelabs.com/flickr/motivator.php**

## Kolumna 6 Pack Čukurja

# BOBI DIGITAL

# 2 FAST 2 FURIOUS

**Moja kariera se je začela** s kadettom 1.3 s. Ta legendarni temnomoder "švabo" je mene in moje frende dostavil na vse pomembne lokacije. To so ponavadi bili koncerti, skatecontesti, žuri...Bilo kuda, kadet svuda. Avto je bil letnik 86. Točno to leto ga je iz Ljubljane pripeljal foter, in takrat je bil to res najbolj sodoben avto v naši ulici.

Ko je postal malo manj fancy oziroma ko sem naredil izpit za avto, pa sem ga prevzel jaz. Avto je bil res nepogrešljiv del mojega fajfa in kasneje tudi mojega imidža. Na moji prvi plošči *Ne se čudit* sem napisal komad *Playa mobil*, posvečen prav temu jeklenemu konjičku. Še dandanes me folk sprašuje, kje imam kadeta. Nekaterim celo pravijo, da sem se prodal, ker ga nimam več. Pravijo da sem fake, da bi moral furat kadeta ne pa tega šminkerskega audija!? He, he...

Kaj bodo rekli šele zdaj, ko imam v rokah volan Enzo Ferrari Wireless! Na žalost samo volan, brez šasije, usnja in motorja. Vseeno čista zmaga! Voziti rally na svojem domačem PC-ju z volanom, se ne more primerjat z vožnjo s pomočjo tipkovnice. Na trenutke res padeš not. Moram priznati, da so mi stvari oziroma pripomočki, ki igre približajo realnosti, zelo všeč. Verjetno zaradi tega, ker sem kot malinovc več časa preživel v različnih igralnicah kot doma za računalnikom. Nisem imel ne Spectruma, ne Commodorja. Vem, da sem Bobi Digital, ampak na kakšnem ostrem ovinku bi si želel malo bolj enostavno rešitev. Ne tako realnosti približano.

Ko sem igral igro *Colin McRae*, sem namreč največ časa vozil po travi, vmes pa tudi sekal drevesa. Drevesa se na žalost niso podirala, na travi me je zasukalo, odpadali so mi različni deli avta... Na ovinkih sem se boril z volanom in ga res premikal kot na posnetkih prave vožnje na Eurosportu.. Levo, desno, levo, desno... Filing je res dober.

Volan se dobro pričvrsti na mizo (podobno kot primež), njegova oblika in mehkoba pa sta tudi zelo prijetni.

Igranje igre me je v enem ovinku spomnilo na nesrečo, ki sva jo pred kakšnim letom imela s prijateljem Robertom Gotrom. S svetovnim prvakom v diatonični harmoniki sva z njegovo športno vožnjo z BMW-jem letela s ceste direkt v reko. Na srečo nobenemu nič, le avto je bil totalka. Harmonika je bila cela, krivec nesreče pa je pobegnil.

Ja, treba je počasi vozit! Še v igrah ne srečaš takšnih idiotov kot v realnosti.

Bobi Digital je zato pazljiv na vsakem ovinku, na PC-ju pa gasaaaaa!

**Volan je posodilo podjetje VideoToP.**

NASLEDNJA ŠTEVILKA PCFORMATA IZIDE 2. NOVEMBRA

# PES 6
PRO EVOLUTION SOCCER

## 1. URADNO SLOVENSKO TEKMOVANJE!

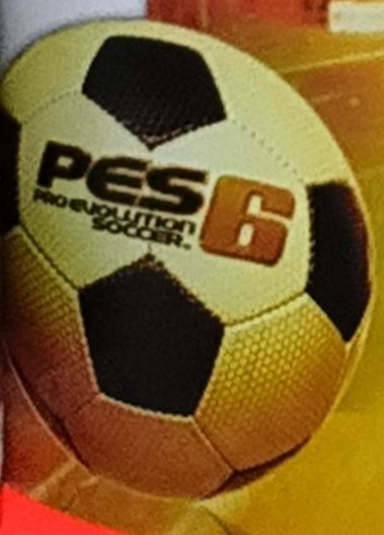
### Datumi:

**Predtekmovanja:**

BB Ptuj › torek, 7.11.2006
BB Slovenska Bistrica › četrtek, 9.11.2006
BBM Murska Sobota › petek, 10.11.2006
BB Slovenj Gradec › ponedeljek, 13.11.2006
BB Velenje › četrtek, 16.11.2006
BBM Celje › petek, 17.11.2006
BB Novo mesto › torek, 21.11.2006
BB Jesenice › sreda, 22.11.2006
BBM Kranj › petek, 24.11.2006
BB Postojna › ponedeljek, 27.11.2006
BBM Koper › sreda, 29.11.2006
BBM Ljubljana Rudnik › petek, 1.12.2006
BBM Ljubljana BTC › četrtek, 7.12.2006

### Veliki finale:

BB Giga Ljubljana › petek, 8.12.2006

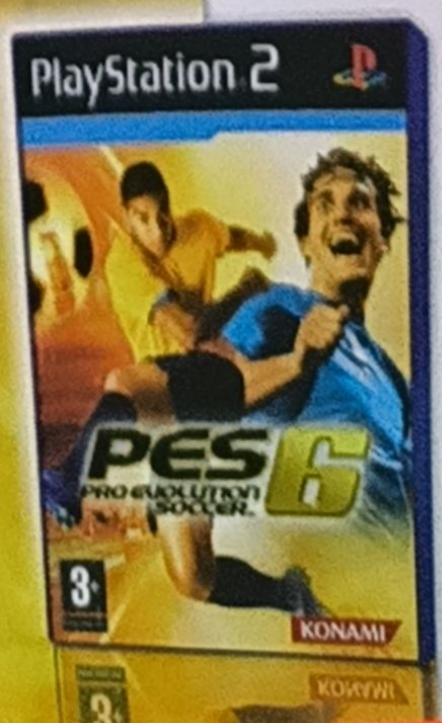



BIG BANG

VideoToP

KONAMI

PlayStation.2 PSP PC DVD



# crazy hit *1

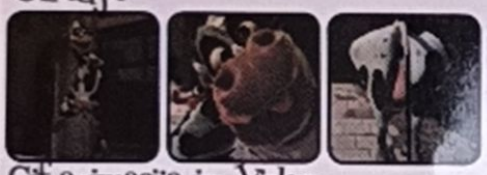
# Crazy Cow

Pošlji CAFFE CRAZY na 6262 in preveri v kateri slovenski štali vlada totalna štala! Vsak, ki pošlje SMS prejme tudi mega darilo: trendy Crazy Cow obesek!

## CAFFE CRAZY

pošlji na 6262

**Ozadja**



**Gif animacija in Video**

**Zvoki in Melodije**

1. I like to muu muu
2. Zborček mukanja
3. MC Crazy Cow
4. Crazy Cow se meša!

za vse DARILO obesek

Akcija traja do 30.11.2006. Odjava: CAFFE CRAZY STOP na 6262.

# mobile hit *1

real tone poli fone

Najaktualnejše novice in vsebine iz sveta glasbe sedaj tudi na tvojem telefonu!

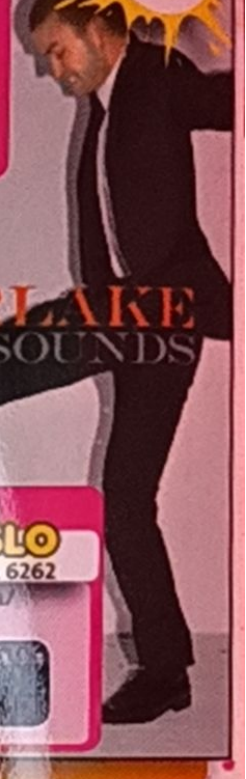
GRATIS* MELODIJE

ZADENI mp3 player

**Justin Timberlake**

**CAFFE POP** pošlji na 6262

- Sexyback
- Cry me a river
- Sexy ladies
- Lovestoned




**Beyonce**

**CAFFE RAP** pošlji na 6262

Beyonce/ Ring the alarm

**Rasmus**

**CAFFE ROCK** pošlji na 6262

Rasmus/ Sail away

**Siddharta**

**CAFFE SLO** pošlji na 6262

Siddharta/ Plastika

Odjava: CAFFE POP STOP, CAFFE RAP STOP, CAFFE ROCK STOP in CAFFE SLO STOP na 6262.

# mobile box *1

Pošlji kodo izbrane pesmi in si izberi GRATIS Real ali Poli melodijo. Npr.: Za melodijo Coldplay/ Clocks pošlji CAFFE MADMT na 6262.

GRATIS* MELODIJA

**BEST OF RAP and HIPHOP**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Eminem/Cleaning out my ... | MAGAD |
| 2 | | |
| 3 | Will Smith/Switch | MATDD |
| 4 | | |
| 5 | Eminem/8 mile | MDTMW |
| 6 | | |
| 7 | Kanye West/Diamonds | MDAPA |
| 8 | | |
| 9 | Nerd/Lapdance | MGAPD |
| 10 | | |
| 11 | M. Elliot/We run this | MDTTW |
| 12 | | |
| 13 | Ludacris/Whats your fantasy | MGADG |
| 14 | | |
| 15 | Jay Z/Change clothes | MGDDP |

**BEST OF DANCE**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | David Guetta/TheWorld Is Mine | MGGAM |
| 2 | | |
| 3 | Myk/Miami Sound/Dr Pressure | MDGWA |
| 4 | | |
| 5 | Faithless/God is a DJ | MAGDP |
| 6 | | |
| 7 | Marko Nastic/Devil in my ... | MDGGA |
| 8 | | |
| 9 | Deep Dish/Bagels | MDGDP |
| 10 | | |
| 11 | Umek, Kanzyani/Reloop 001 | MDGGJ |
| 12 | | |
| 13 | Deep Dish/Sergios Theme | MDDPD |
| 14 | | |
| 15 | Sean Paul/Get Busy | MGDWJ |

**BEST OF EVER**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | The police/Every breath you... | MDWTD |
| 2 | | |
| 3 | Beach Boys/Good vibrations | MDTWD |
| 4 | | |
| 5 | Ray Charles/Unchain my heart | MGAJD |
| 6 | | |
| 7 | Joe Cocker/With a little help | MGDAA |
| 8 | | |
| 9 | Phil Collins/Day in paradise | MGAWJ |
| 10 | | |
| 11 | Lou Reed/Take A Walk | MGGJA |
| 12 | | |
| 13 | Eagles/Hotel California | MDPDM |
| 14 | | |
| 15 | The Clash/Rock the cashbah | MGDTW |

**BEST OF POP**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Juanes/Camisa negra | MDAJJ |
| 2 | | |
| 3 | Coldplay/Clocks | MADMT |
| 4 | | |
| 5 | Lordi/Hard Rock Hallelujah | MDTMM |
| 6 | | |
| 7 | R. Williams/Tripping | MDADT |
| 8 | | |
| 9 | R.Williams/Sin Sin Sin | MGDMD |
| 10 | | |
| 11 | R. Williams/Radio | MAMTW |
| 12 | | |
| 13 | Backstreet boys/Incomplete | MAAPW |
| 14 | | |
| 15 | Mattafix/Big city life | MDGWT |

**BEST OF YU**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Ceca/39,2 | MDMTJ |
| 2 | | |
| 3 | Sebastian&L.Nizetic/Mi chica | MDTPT |
| 4 | | |
| 5 | Bjelo Dugme/Djurdjev dan | MDGAD |
| 6 | | |
| 7 | Karma/Pusti da te vodi ritam | MGGPA |
| 8 | | |
| 9 | Bijelo Dugme/Hajdemo u ... | MDJJP |
| 10 | | |
| 11 | Gibonni/Libar | MDAGA |
| 12 | | |
| 13 | Vatra/Mornarska majica | MGDDT |
| 14 | | |
| 15 | Toše Proeski/Ledena | MATWW |

**BEST OF SLO**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Tris/V dolini tihi | MGDWW |
| 2 | | |
| 3 | Werner & Brigita/Hej Mali | MGGJG |
| 4 | | |
| 5 | Mirna Reynolds/Dvigni me | MDPTT |
| 6 | | |
| 7 | Tanja Žagar/Pet poljubov | MDPPD |
| 8 | | |
| 9 | Tanja Žagar/Mini Cubano | MGATG |
| 10 | | |
| 11 | Rebeka D./Vem da si prevarala | MDTMG |
| 12 | | |
| 13 | Kocka/Tu pa tam | MDWTM |
| 14 | | |
| 15 | Tinkara Kovač/Spezzacuori | MGAGG |

**BEST OF ROCK**

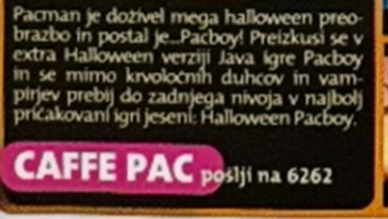
| | | |
|---|---|---|
| 1 | Rolling stones/Satisfaction | MAPDW |
| 2 | | |
| 3 | Blink 182/All the small things | MADAM |
| 4 | | |
| 5 | Evanescence/Imaginary | MDTWG |
| 6 | | |
| 7 | Audioslave/Cochise | MGAWM |
| 8 | | |
| 9 | Foo Fighters/Big me | MDWTT |
| 10 | | |
| 11 | The Rasmus/Sail away | MGDWW |
| 12 | | |
| 13 | Manic Street Preachers/Judge | MGDPD |
| 14 | | |
| 15 | Metallica/St.Anger | MAJWW |

Odjava: CAFFE BOX STOP na 6262.

# java game *2

450 sit!

podprti telefoni:



Pacman je doživel mega halloween preobrazbo in postal je...Pacboy! Preizkusi se v extra Halloween verziji Java igre Pacboy in se mimo krvoločnih duhcov in vampirjev prebij do zadnjega nivoja v najbolj pričakovani igri jeseni: Halloween Pacboy.

**CAFFE PAC** pošlji na 6262

## NAVODILA ZA NAROČANJE:

**CAFFE KODA** → **6262**

Primer: Za melodijo Coldplay/Clocks pošljite SMS: **CAFE MADMT** na **6262**!

**KLICNI CENTER ZA POMOČ UPORABNIKOM** **031 200 000**

Vsak delavnik od 9h do 19h

*1 Crazy hit, Mobile hit, Mobile box in Cool anim./ozadja so bonus naročniški servisi. Vsak teden ti SMS z wap povezavo prinaša nove vsebine in bonus točke, ki se seštevajo na tvojem osebnem računu in jih lahko kadarkoli zamenjaš za nove vsebine. Cena SMS je 200SIT (0,83€).

*2 Redna cena java iger je 800SIT(3,34€)/ 600SIT(2,50€). Java Game je bonus naročniški servis. Cena igre za člane je samo 450SIT(1,88€). 2x mesečno ti prinaša SMS z bonus točkami in najnovejšimi Java igrami, programi in mesečnimi nagradami. Cena SMS je 200SIT(0,83€).

*3 Vsak mesec mega nagradna igra za vse člane CAFFE KLUBA! Član Caffe kluba postanete s sodelovanjem v naših akcijah. Cena mesečnega SMS-a je 200SIT (0,83€). Odjava CAFFE KLUB STOP na 6262. Poslana sporočila se obračunavajo po ceniku vašega operaterja. Če ste mobi uporabnik, pred uporabo storitev preverite stanje na računu. S sodelovanjem se strinjate s splošnimi pogoji in pravili na spletni strani www.kitio.com Obvezno preberite! Naročnik oglasa in organizator nagradnih iger je Novium d.o.o.. Ponudnik in izvajalec storitve je Kitio mobile d.o.o., podprto s tehnologijo MCCA. Prenos SMS sporočil poteka prek omrežij družb Mobitel d.d. in Si.Mobil d.d. Prenos GPRS podatkov se dodatno obračuna po ceniku vašega operaterja.

Podprti so vsi telefoni z barvnim ekranom in polifoničnimi melodijami. Podprti telefoni pri java igrah: N40=Nokia Series 40: 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6650, 6610,6610i 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600 N60=Nokia Series 60: 3650, 3660, 6630, 6600, 6670, 7610, 7650, 7650c, N-Gage, N-GageQD M17=Motorola T720:T720, T720i, T720M, T722i, T725 SM5=Siemens M55 Family: A60, A65, C60, C61, M55, M56, MC60, MC6C, S55, SL55, SL56, S57,S55i SM6=Siemens M65 Family: C65, C6C, S65, S6C, M65, CX65, CX6C, SL65, SL6C EP8=Sony Ericsson P800: P800, P802 EK7=Sony Ericsson K700i: K700, K700c, Z1010 EK5=Sony Ericsson K500i: K500, K500c, K500i, K508, K508c, K508i, Z500, Z500a, Z500i

TM & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Published by i-play, trading name of Digital Bridges Limited. TM © 2006 Published by i-play, trading name of Digital Bridges Ltd. All Rights Reserved. The Fast and The Furious is a trademark and copyright of Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. © 2005 Gameloft. All rights reserved. Sexy Vegas: Foto edition, Tom Clancy's Splinter Cell: Double agent, Asphalt 3 Street rules, Chessmaster, Dogz, Miami nights: Singles in the city, Naval battle: Mission commander, Gangstar: Crime city, Tennis open 2007, Midnight casino are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. TM & © 2006 Halloween Pac-boy is registered trademark of Kitmaker.